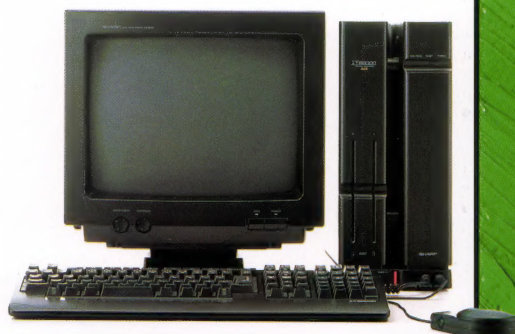
おもしろホットなパソコンマガジン
第7巻第3号平成元年3月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308
POPCOM
禁断の必勝法大公開
最新ソフト徹底攻略法
信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝/ティル・ナ・ノーグII/大海令
ピラミッドソーサリアン/シュヴァルツシルト/M&Mブック2
ファーストクィーン
月刊ポプコム
1989
3
MAR
別冊付録つき
定価500YEN
X-5
SPACE
1988
ポプコム
大賞発表!
新作ソフトホット情報
スタートレーダー/クリムゾン2/パイレーツほか
新企画/犯人捜し懸賞つき
テーブルトーク
ミステリー「ロミオとジュリエット殺人事件」
アイドル探険隊 藤谷美紀ちゃん
別冊付録
野球道㊙データブック

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格 5,800円(CZ-601D/611D用)

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです——。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

品名	型番	価格
●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

ソフト	型番	価格
イージーオペレーションの統合型表計算ソフト BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール NEW Printshop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト Musicstudio PRO-68K	CZ-237MS	標準価格 25,800円
MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO-68KのMIDI版 MUSIC PRO-68K(MIDI)	CZ-247MS	2月発売予定
ソフトウェア開発ツール THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム OS-9/X68000	CZ-219SS	標準価格 29,800円
本格財務会計ソフトウェア TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円
AI開発ツール AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)	CZ-234LS	標準価格188,000円

ゲームソフト

ソフト	型番	価格
●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD 2台内蔵 —— 本体標準価格（ディスプレイは別売です）
129,000円で新登場。

おかげさまで90年

本格派パソコン。PC-8801FE新登場!

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

斉藤由貴

パニックベアーズコンテスト

たくさんのご応募ありがとう

おめでとう12月MVP賞

矢羽々 忠大さん	(岩手県)	4:03
中里 睦三さん	(愛知県)	4:41
松本 浩二さん	(兵庫県)	6:10
小水 椎史子さん	(大阪府)	7:02
杉原 加納子さん	(広島県)	8:05

おめでとうございます。5名の皆様にはMVP賞としてマックベアグッズセットをプレゼントいたします!

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格――168,000円
(ディスプレイは別売です)

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(943)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

日本電気グループ

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

3 March 1989 Vol.71

CONTENTS

表紙■イラスト／岡本 博 デザイン／藤本 武 目次■イラスト／ポッキー前嶋

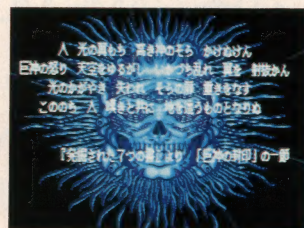
特別別冊付録
スーパープロ野球シミュレーションゲーム!
野球道 ㊙データブック

MONTHLY SOFT RADAR

新作HOT情報

スタートレーダー

日本ファルコム

マルチジャンルの逆襲なのだっ!

待望の日本ファルコムの新作が満を持しての登場である。『イースIII』?と思いきや、まったくの新製品『スタートレーダー』なのである。もうすでに、広告などでその存在はご存じかと思うが、内容については不明であった。やっと発売日もほぼ決まり(3月23日頃)、公開OKとなったこの新作。ムーいったいどんなものか、興味がシンシンとしてくるのであった。

初公開といっても、以前J.D.のレポートで、その名前とほんのちょっとした内容はポプコムにも載っていた。あのときは、ちと勇み足の感もあって、J.D.が怒られちゃったというのがあったが……。

このゲーム、某ソフトハウスから移籍した、知る人ぞ知る名プログラマー、富一成氏を中心としたグループの日本ファルコムでの第1作なのである。しかも、ジャンルが、ファルコムお得意のARPGではなくて、シューティングという、思い切ったもの。いろんな意味で注目に値する作品といえる。

いま、シューティングといってしまったが、このへんがもうむずかしい。シューティングも入ってるが、それだけじゃないのである。まっ、話せば長いことながら。要するに、主人公であるカインというのは運び屋。かなり旧式の輸送船兼戦闘機に乗って、危ない物やなんかを運んでる。そのカインに、ある依頼人がつく。その依頼人と付き合ううちにさまざまな事件に巻き込まれ、やがては、大冒険小説の主人公に、というのが、このゲームのシナリオ。で、事件が起こったりどうの、というところが本格AVGなのである。で、そのAVGの合間に、というか、イベントからイベントに移るさいに、星と星の間を飛ぶところがシューティングになっているわけである。

と、こう書くと、単なるAVGとシューティングの合体かー、と思われるかもしれないが、このへんなんとも言葉で伝えるのがむずかしいところ。まっ、スタイルとして、今まであったかどうか、ということは別にして、要はそのゲームの完成度だと思うわけで、そのへん見てみないとなんとも言えない。要するに、実際のプレイ感である。このゲームで言えばAVGのシナリオの面白さと、シューティングのほうの動き、そしてバランス。まだプレイしたわけではないが、どちらもかなり期待できそう。とくに、敵キャラの動きやなんか、変わってていいと思った。

もうすぐ暖かい春がやって来る。この時期、気持ちがだんだん軽くなってくる。楽しいバレンタインもあるしね。さて、今まで超新作ソフトコーナーでご愛読いただいていた新作ホット情報が、ソフトレーダーに割り込んでパワーアップしたのだ。どーかヨロシク。

ACT 1

AVGシーン

SFな中にファンタジーのにおいもする、けっこう楽しめそうなシナリオだぞっ!

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

まず、シナリオの細かいとこは不明。もちろん、イベントがどんどん起きて、ストーリーが明らかになっていくAVGとしては、シナリオは前もって明かすことはできないわけで、とくにこのゲームの場合、舞台はSFの世界だが、シナリオの奥のほうには、何かファンタジーっぽいしかけが待っているようで、そのへん、安易には口は開けない。

主人公はトレーダー（運び屋）のカイン、愛機フェンリル号を駆って、危ないところでも、何でも運びます、をモットーに仕事をするタフガイである。まっ、『スター・ウォーズ』のハンソロといったところか。そのわりには、甘いマスクではあるが、フェンリル号は元来、輸送船であるが、各種の攻撃武器を備え、戦闘機としての実力も持っている。もともとカインは、軍のエースストライカーだったのだから、並の戦闘機が束になってかかっても、ものともしない、ということになっている。そのカインが自治都市ミディラのボルマン商会に約束のブツを届け、相応のディラ（このお話でのお金の単位。どっかで聞いたことありません？）を受け取ったあと、フェンリル号に乗り込んだときのことである。めったにない客が舞い込んできた。レフィーという16歳の少女である。ものおじもせずに彼女はカインに、おじいさんを捜し出して、と頼む。そして1つのペンダントを見せる。巨神の神話にまつわるものだと言って……。と、この……が、これからのストーリー展開にかかわってくるわけである。

わりと気楽に引き受けるカインであったが、そこに待ちかまえているのは、というやつである。ある星へ向かい（もちろんこれがシューティングシーンね）、突然、星系ポリスからの無線連絡が。

アダリーってコンピュータね。

ボルマン、悪い人ね。

これが16歳のレフィー。

知らない！

絶壁顔のカイン。

これが星系のマップ。これで航路を選ぶ。

スーパーハードなヘアーだ。

ドック。ここで武器を買う。

貴族的な顔立ち。テレビ電話だぜ。

じゃーん！

捕まっちゃった。

無視してると、突然、有無もいわせずに捕まってしまったりする。その少女が重大な犯罪者で、カインはその共犯であると……。と、まあ見せてもらったのはそのへんまで。これから、坂道を転がる石のように、ストーリーが展開していくわけである。コマンド入力も、簡単になっていて、謎解きよりも、ストーリーを追っていくタイプのAVGといえそうだ。

いまシールド張ってんのね。

わーはっはっ、強いっ！

うわっ！　囲まれたっ！

岩に当たるとかなりのダメージ。

おっ出たっ！　触手めっ！

ACT2

ビシバシ連射が快感。88としては大満足の動きなのである。オプションも楽しい！

すわって、待望のシューティングシーンである。横スクロール、バック黒タイプ。アドベンチャーのほうで、星間を移動するさいに、このシューティングシーンになるわけで、全部で8航路がある。これが往復あるから、全部合わせると16。逆スクロールというのはいままであんまりなかったような気がする。不思議なもんである。

武器のパワーアップが、しかし、このシューティングシーンの隠れた主役といえようか。これは、ちょうどRPGのパワーアップにも似た感じで、2カ所に搭載する武器をそれぞれ交換したりしてパワーアップすることができる。2カ所というのは、前方へのビーム的なものと、ミサイル的なもの、という意味で、前方型が全部で5種類。ミサイル型が、6種類。これは、表を見てもらえればだいたいわかるとは思う。そのほかに、ある特殊なルートから手に入れるシールドというのもあってこれは防御・攻撃に利用できる。要するに体当たりというやつである。このゲーム、ふつうのシューティングと違うのは、1発や2発ではへこたれない、ということ。そう、エネルギー制なのである。とにかく1発で死ぬよ、ったら絶対よけきれないぐらい敵キャラと弾が出てくる。

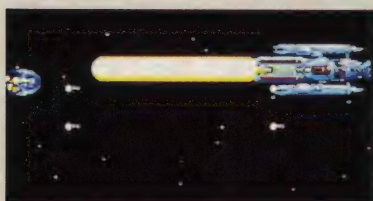
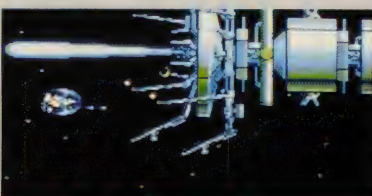
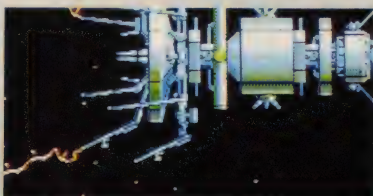
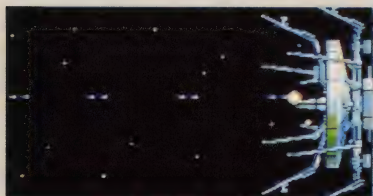
敵キャラの動きは、今までにない新機軸、という感じで、88SRでもスムーズ、スピードの点では満点をあげていい。まだプロト版で、しかも自分でプレイしたわけではないので、なんとも言えないが、自キャラの動きや、弾の動きなんかも楽しめそう。とくに、3方向から、6方向に変わるやつなんか、えらくかわいいと思う。

航路のラストを飾るのは当然デカキャラで、本当にデカイのが出てくる。デカキャラの大きさを競うなんてバカな風潮が以前あったが、まっ、そんなにムキになんないとしても、大きいほうが迫力がある、というのはある。今回見せてもらったのは2種類。まっ、当たりさわりないというか。

てなわけで、今回のレポートはこんなとこで、来月は発売直前ということで、もっと大々的にご紹介したいと思っていたりするのである。

STAR TRADER WEAPON CATALOG

WEAPON	FUNCTION	ILLUSTRATION
バルカン	前方向50㎜バルカン	
ツインバルカン	前後両方向バルカン	
レーザー	敵キャラ貫通レーザー	
フォトン	光子2個発射	
フォトンβ	光子4個発射	
アルスヴィド	ミサイル1個発射	
ギャルプ	ミサイル2個発射	
グレイプ	対地ホーミングミサイル	
ガルム	3方向ホーミングミサイル	
ファルバルディ	3方向→6方向分裂ミサイル	
ドラウプニル	8方向ホーミングミサイル	

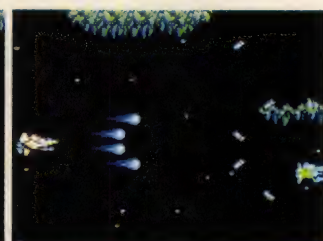
デカキャラもいーぱいっ!

これが、ウワサのデカキャラである。プレイヤーキャラとくらべると、ほらえらくでっかいでしょ。上の方は上下に動いて、イナズマばりばりって出してきて、それが一段落すると、ぬーっ/ていうのを出してくる。当然、何十発、何百発ってぶち込まなくちゃいけないわけで、なんにしても大変ではある。

このへんは、いちばんいいとこに落ち着いてほしい、と思うわけだが……。

下のほうは、ぬー、一本槍。でも、このぬー攻撃は太い。しかも、ぬーー本なので乱発する。まことにもって、いやらしいやつである。憎まれっ子世にはばかる。憎まれデカキャラゲームにはびこる、というわけである。

植物兵器開花状況

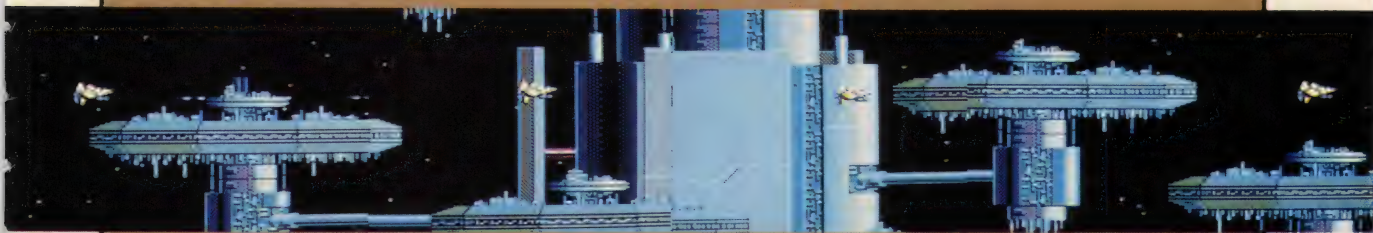
植物惑星みたいのも出現する。これは、中で、プレイヤーの接近に合わせて開花。弾を出す、いやらしい植物兵器なのである。こういうのっていやっ/

6分裂ミサイルの威力だっ!

J.D.お気に入りの6分裂ミサイル。これは、なんというか、かわいい。

****

これがうわさの逆スクロール面!

待望のスペース・ステーションに到着!!

激しい戦闘の末にたどり着いたステーション。カインとレフィーを待つものは? それにしても、デッカイグラフィックなのである。

クリムゾンII
邪神の逆襲

クリスタルソフト

■PC-8801SR以降 ⊡7,800円 3月10日発売予定

4人の勇者たち！

戦士ゴーバス

成人の儀式を受けに神殿に向かう途中、かつての戦士アーノルドから光の玉を受け取る。そして、神殿では神官が聖なる勇者を待ち受けるように告げる。

僧侶リーマ

より厳しい修行を受けにイリアス山へと向かったリーマが立ち寄った村では、村長の娘が重い病に侵されている。彼女を救うのも、僧侶としての修行なのだ。

魔法使いマーロン

名高い魔法使いの弟子にしてもらおうと、あてどない旅に出たマーロンだが、親切な人に道を教えてもらい、なんとか魔法使いのところへとたどり着くが……。

女戦士ナターシャ

かつての女剣士イザベラの弟子のナターシャは、ある日大勢の人が助けを求める夢を見る。この夢を正夢と信じて、彼女もまた、聖なる勇者を待つことになる。

メインのストーリーが始まる前に、これらの仲間が、勇者として目覚めるまでの物語がある。4人のキャラクターを成長させていくうちに、聖なる勇者と出会う日が楽しみになる！

あれから50年…

クリスタルソフトが平成元年のスタートを飾るRPGがこの『クリムゾンII』だ。名前でわかると思うが、ストーリーは『クリムゾン』の続編ということになっている。古き勇者と、アーノルド、イザベラがクリムゾンを倒してから50年後の世界が舞台になる。ストーリーは続編ということになっているが、ゲームシステムはいくつか新しい趣向が盛り込まれている。

なかでも、このゲームの一番の特徴ともいえるのが、パーティーの仲間のサブストーリーをプレイするところだろう。『クリムゾンII』は、主人公を含めて5人のパーティーを組むのだが、主人公以外の4人のキャラクターもプレイして、よりキャラクターへの思い入れを強めてもらおうというものだ。主人公をプレイする前に4人の勇者の物語があり、それぞれの物語をクリアしていくうちにキャラクターも育っていく。割合としては、4人の物語が全体の半分弱といったところだ。サブストーリーも含めた5つの物語は、世界も敵も違うので、独立しているようだが、最終的な敵は、主人公である聖なる勇者と同じだ。ある村の長老が一人の若者

私が主人公である。4人の勇者たちよ、待っているのだぞ〜〜〜！

4人の勇者を引き連れて邪悪なるものを滅ぼせ！

を呼び出し、4人の勇者と、聖なる勇者の住む世界を邪悪なものが覆いつくそうとしていることを告げる。言い伝えによれば、5人の宝玉を持つ勇者が世界を平和に導くという。そして、呼び出された若者こそ5人の勇者のリーダーである聖なる勇者なのだ。若者は、聖なる勇者としての運命を受け入れ、残りの4人を探す旅に出る。

と、これが、メインの物語だが、その前に4人の勇者がそれぞれ運命に目覚めるまでのサブストーリーがある。その物語は次のようになっている。

戦士ゴーバスは、成人の儀式を行うため、ひとり神殿をめざすが、さまざまなモンスターが行く手をさえぎる。モンスターを倒し、神殿に近づいたころ、近くの小屋で、かつてクリムゾンを倒した戦士、アーノルドと出会う。アーノルドは、光の玉をゴーバスに渡してくれるのだ。神殿にやっとの思いで着くと、神の声を聞いたという神官に、神殿に残り、聖なる勇者が来るのを待つように言われる。

僧侶リーマは、寺院での修行を終え、さらに厳しい修行を積むために、イリアス山の頂上に向かう。だが、イリアス山へ向かう途中に立ち寄った村の村長の娘が病気にかかっているというので、その娘の病気を治すための薬を作ってくれる老婆のいる森へ行くのだが、老婆は、薬を作るための材料が足りないと言う。で、その材料を探しに行くはめになる。イリアス山へ修行に行かなければならないのになんでまたこんな薬の材料を探さなきゃならないんだと思い、こっそり抜け出して、イリアス山へと行くのだが、なぜか、山にいる行者に「村の娘を助けたか？　これも修行のうちだぞ！」などと言われてしまう。

マーロンは、名高い魔法使いの弟子にしてもらおうと、家を出るが、はたしてどこにその名高い魔法使いがいるのかわからない。あてどなく歩いてい

成人式に出かけるのかな!?

山の奥に神殿はある。

聖なる勇者とはどんな人だろう。

階段が見える！

こうして わかきせんし ゴーバスは
そのときが おとずれるまで しんでんに
とどまるのだった

おなじころ やまおくの じいんにて
しゅぎょうを かさねる わかき そうが
いた

次のリーマの物語へ移る。

洞窟内での影の移動が面白い。

進んでいくほうの視野がずるずるっと広がっていく。

いかにも、狭い洞窟の中を歩いているって感じなのだ。

リーマはイリアス山をめざす！

他の修行僧と話をすると意外な情報が……。

村では確かに村長の娘が病気になっている。

老婆のいる森に入る。

そんなもん自分で取ってこいっつーの！

さぼっても、ちゃんとばれる。

どうしても魔法使いになりたいマーロンであった。

島の向こうにある塔が気になる。

やや、これは人違い。

親切な人だ。

るうちに、島のはずれにあるあやしげな塔にたどり着く。その塔にある地下道は、隣の島へ通じていた。島でさっそく見つけた小屋には、魔法使いらしい老人がいたのだが、話をするとどうも違うらしいことがわかる。その老人は親切にも、小屋の前から魔法使いがいるという小屋のある方向を教えてくれる。マーロンは、魔法使いの小屋をめざして険しい山を登ることになる。やっとこさ、山の頂上にある小屋で魔法使いに出会い、弟子にしてくれるように頼むと、小屋の向かいにある塔で修行してこいと言う。

かつての女剣士イザベラの弟子である、女戦士ナターシャは、ある日見た不思議な夢が気になり、師匠のイザベラに相談に行く。大勢の人が助けを求めているというその夢が正夢であることを確信したナターシャは、ある予言者から、彼女が倒すべき最大の敵のことを聞く。

メインのストーリーでは、聖なる勇者を操り、この4人の勇者を探し、次々に仲間に加えていく。もちろん、この最後のストーリーがいちばんボリュームがあるので、そう簡単に全員を見つけることはできない。4人を探し出す前に、聖なる勇者が1人で乗り越えなければならない問題もある。聖なる勇者が住んでいた村のすぐ近くにある森が闇に包まれてしまった。ある魔物に光の像を盗まれたのが原因だ。この光の像を取り戻し、もとの明るい状態に戻さなければこの森を抜けて外の世界に行くことができない。

森をうまく抜けることができてもまだ行けないところがある。それは、海の向こうである。4人の勇者のうち2人は海を渡った別の島にいる。海に出るには当然船が必要だ。あるアイテムを手に入れると潜ることもできるようになる。

4人の勇者たちは、それぞれの物語のなかで、成長していき、最後の聖なる勇者の物語で出会ったときに、そのレベルがそのまま引き継がれる。前作『クリムゾン』のときはなかった魔法があるが、僧侶は治療に関する魔法、魔法使いは攻撃に関する魔法が使える。聖なる勇者もいくつかの魔法を使えるようだ。魔法は、すべて聖なる勇者の物語に入ってから使えるようになる。

なんとも険しい山である。

やっとこさ、たどり着いただ。

やったろーじゃん!

はたして、正夢なのか!?

イザベラ師匠に相談。

ナターシャの旅は、まだ先がある。

いよいよ、聖なる勇者の物語。彼はまだ気づいていない。

ふむふむ、なるほど。で、僕がその勇者ってわけね。

わかった。任せて。ほかの4人のことはようっく知ってるよーん。

船を手に入れれば、海に進んだとき自然に船になる。

あるアイテムを手に入れれば、潜水もできる。

海底を上から見た感じ。

海の底にも、いろいろな冒険が待っている。

聖なる勇者の初めの難関。

この森を抜けなければ。

ド迫力の敵キャラグラフィック。枠からはみ出している!

メカニカルなモンスターもいる。

ホースマンという単純な名前のわりに強そう!

前作に登場した、スプラッターの新型。

メカバルド。こいつもメカっぽい

サイバーコング。いったいだれが作ったのか?

ただ、使える魔法はレベルに従って増えていくので、初めの物語のうちにレベルを上げておけば、聖なる勇者と出会ったときにいきなりたくさんの魔法を使えることになる。

パーティーのほかのキャラクターにも強い思い入れを持って遊ぶことができるので、メインの物語がより盛り上がる可能性がある。現在、バランスの調整中。発売は、3月10日である。完成を楽しみに待とう。

17世紀のサクセス・ストーリー
パイレーツ

マイクロプローズ

■PC-9800シリーズ ¥7,800円 問マイクロプローズジャパン☎0923-33-7781

海洋シミュレーションの傑作がついに98でプレイできる！　マイクロプローズといえば、『サイレントサービス』や『ガンシップ』などで有名なアメリカの名門ソフトハウス。そのマイクロプローズが総力をあげて製作した『パイレーツ』。イージーなジャンル分けを許さない多くの魅力を秘めたゲームだ！

買うのをためらう人へ

もしも船乗り調子の船乗り物語や、
　嵐や冒険、暑さや寒さが、
もしもスクーナー船や、島々や、
　置き去り人や
　海賊や埋められた黄金や
さてはまた昔のままに語り継がれた
　あらゆる古いロマンスが、
その昔わたしを喜ばせたように、
　もっと賢い今日の少年たちを喜ばす
　ことができるなら、
それならよろしい、すぐ始めたまえ！
　　　　　　　　「宝島」より

日本ではあまり知られていないが、マイクロプローズといえば、アメリカでは、とくにシミュレーションゲームの分野で名作を作るメーカーとして有名である。アメリカ人はもともとマニアックなシミュレーションゲームが好きな人種だが、この会社の作るゲームは戦闘場面などのアクションゲーム的処理が非常にうまく、どんなジャンルのファンでも楽しめるようになっているのが特徴だ。今回、98に移植される『パイレーツ』も例外ではない。お得意のシミュレーション&アクションに加え、今回は海賊船の船長の人生を楽しむRPG的要素も含まれている。こうなるとAVGだのRPGだのという分類は、このゲームに対して安易に言うことはできなくなる。すべての要素がバランスよく含まれており、しかもその一つ一つがめちゃくちゃ面白い。こんなゲームはなかなかないだろう。今回はこのゲームのそんな面白さを、さまざまな視点から見てみよう。

ROLE-PLAYING GAME

なんと言ってもこのゲームのメインはカリブ海における海賊の一生をそのまま追体験できるということだろう。広大な海をまたにかけ、海賊船を率いて自分の地位、名声、財産、そして妻を手に入れる、そのスケールの大きさはちっぽけな洞窟探検では味わえない類のものだ。このゲームにレベルという概念はないが、キャラクターを成長させるゲームのことをRPGというのではないということが、このゲームをプレイすればわかることだろう。自分以外の人生を生きる。これがロールプレイングの本当の意味なのだ。このゲームひとつで、海賊稼業がどんなものであったかを知ることができる。

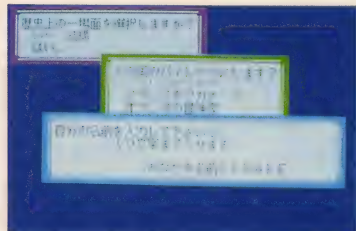
ACTION& SIMULATION

このゲームのアクションの部分、つまり、帆船対帆船の海上での戦いと、そのあとに続く船長どうしの一騎打ちの場面は、簡潔ながら面白く、しかもリアルに作られている。海上の戦いでは、風の向きや互いの船のタイプ、大砲の数などが影響し、自分の船をうまく操って相手の船を降伏させるのが目的。もし、海上での戦いで相手の船に自分の船を接舷させたなら、船員どうしの白兵戦が始まるが、その戦いの行方を左右するのは船長であるキミの勇気と剣術しだいなのだ。シミュレーションゲームの中にアクションゲームの部分を導入することに、このゲームは成功していると言える。

潮とラム酒の香り、そして大砲の轟きと黄金の輝き!

戦いばかりが人生じゃない! カリブ海をめぐる冒険ではさまざまな事件がキミを待っているぞ。幾多の試練を乗り越えて、英雄と呼ばれるのはいつの日か?

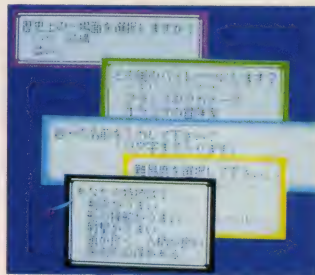
ゲームスタート

ゲームはまず、君の分身である海賊船の船長を作るところから始まる。1600年代、カリブ海でしのぎを削っていたイギリス、フランス、スペイン、オランダの4カ国のうちからキャラクターの国籍を選ぶ。この国籍の違いでゲームは大きく変わったものになる。なぜなら、各国の持つ港は場所や数の違いがあり、自国や、同盟国の港は安心して利用できるが、敵対国家の港に近づくと、港から攻撃されてしまったりするからだ。

やっぱり海の男はジョンブルに決まってらあ!

舞台となる時代設定もシナリオに大きく影響する。年代によって4カ国間の政治的イニシアティブが違っていて、ある年ではスペインが有利であり、ある年はイギリスが力を持っているといった違いが生ずるからだ。これによってゲームの難易度が決まってくる。

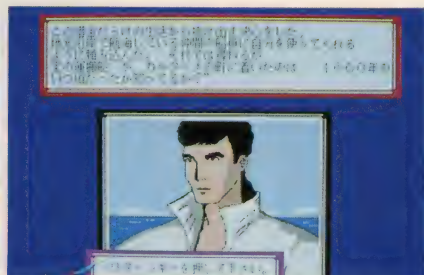
最後に名前を決め、得意とする分野を決める。つまり、その船長が操船、剣術、帰属者に対する受けなどのうちどんな長所を持っているかを決める。船員に自分が船長であると認めさせるための決闘に勝てば、めでたくゲームスタートだ。

そして男のとりえはやはり剣だ。

いよっ男前!の船長になる前によーく考えよう。

部下の荒くれ者たちに自分が船長だと認めさせるためには、命がけの決闘をしなくてはならない。

一人前の船長になるのはいつの日か。

カリブ海の航海

ゲームの大半の時間は、港と港の間を行き来したり、財宝を探したりするための航海に費やされる。この航海の舞台になるカリブ海が、とにかく広いのだ。とくに風向きが向かい風のときなど、2つの港の間を航海するには気が遠くなるほどの時間がかかり、長い間波と雲のほかはなにも目にしないほどだ。

そうなると、自分が現在どこにいるのかを知るためには六分儀が必要になってくる。正午の太陽の位置をこの六分儀で測ることにより、現在の緯度を知ることができるのだ。船には余分な食料はあまり積めないため、六分儀の使い方がヘタだと、広大な海で迷子になり、船員の士気は下がってきてしまうのだ。

人目を避けて海岸に上陸する海賊船の一行。

自分の位置を見失わないように! 六分儀が鍵!

海戦 砲撃戦と白兵戦

敵船発見！　男なら戦わなくっちゃ！

水平線に船のマストが見える。そこにひらめいている旗がもし敵の旗だったなら、硝煙と血しぶきの舞う戦いへ突入だ。戦いはまず、大砲と大砲を撃ち合う砲撃戦から始まる。大砲は船の舷側についているので、相手に自分の船の側面を向けなくてはならない。このへんが君の腕の見せどころだ。大砲は一回撃ってしまったら、次に撃つまでに弾込めの時間がかかる。そのため、そう何度も撃つことはできないし、少ない砲撃のチャンスを逃してしまってはならないのだ。とくに相手の船が、自分の船より大きい場合、相手よりもたくさんの砲弾を相手に命中させなくては勝ち目はない。

お互いに攻撃を続けて船が接近してきたら、ころあいを見計らって白兵戦に持ち込む。ここで重要なのは相手と味方の人数差よりも、乗組員の士気が勝敗を大きく左右するということだ。乗組員の士気は船長の戦いぶりに依存している。海賊船の荒くれ者といっても結局烏合の衆なので、船長が一騎討ちで敗れればたちまち戦意を失ってしまうのだ。戦いに勝てば勝利品をぶん捕ることができるが、負ければ虜囚の日々が待っている。

風上から攻めるのがセオリー。

戦いに勝てば意気揚々と相手の船をぶん捕ることができる。負けたら人生おしまいだ。

出世 称号、財宝、家族、そして結婚

自分の地位。貴族の称号が君を待っている。

ようやく大尉の称号を手に。

財宝の地図、やや！　これはどこかで見覚えが……。

宝を見つけ、戦いに勝てば多くの財産を作ることができる。しかし海賊の人生はそれで終わりではない。相手国の船や町に被害を与えれば国王が喜び、彼に気に入られるのだ。その結果、君は上流社会の仲間入りをすることになるかもしれない。土地をもらい、貴族の称号を手にするのだ。貧乏なうだつの上がらない平民だった君がどこへ出ても恥ずかしくない男爵や公爵になる姿を夢見てみたまえ。

そのためには、各港にある領事館を訪れ、そこにいる領事に会うことが必要だ。彼は、いまどこの国とどこの国が戦争をしているかなどの情報を提供してくれるばかりか、本国からの報告や君の家族についての情報、さらに美しい上流階級の令嬢を紹介してくれることもある。令嬢の心をとらえるには君の男性的魅力と、それにも増して君の社会的地位がものをいう。彼女の心をとらえるためにも、冒険が必要なのだ。

そのほか各港の酒場では、怪しげな連中が宝の地図を売ってくれる。勘と根気さえあれば莫大な財産を手にすることもできるぞ。

海賊はやめられまへん。

ムム！　このあやしげな人物は……。

これが貴族の美しい娘さん。

17世紀のカリブ海

カリブ海は、北アメリカと南アメリカの間にはさまれた内海だ。気候は暖かく景色も美しいが、油断してはいけない。恐ろしい風土病や嵐もこのカリブ海の名物なのだ。地理的には、カリブ海はその西側を大西洋に開き、残りの３方は陸地に囲まれている。北はフロリダ半島。西はメキシコ湾。南は南アメリカ大陸といったぐあいだ。その中に大小数千もの島々がひしめき合っている。代表的なのは、キューバやジャマイカ、そしてヒスパニオラである。キューバはスペイン領、ジャマイカはイギリス領、ヒスパニオラはフランス領というように、せまい海域にたくさんの国の領地があるため、各国の船どうしの小競り合いは日常茶飯事だし、海賊たちが活躍するのもこの３つの島の周辺だ。また、このあたりには暗礁や珊瑚礁など海図に記されていない海の障害物が多くあり航海の難所ともなっている。喫水の深い大きな船はここで座礁してしまうのだ。危険とチャンスがともに存在する冒険の海、これがカリブ海だ。

美しいカリブ海の町。あー住んでみたいっ！

最後に…

『パイレーツ』について長々ととりとめもなく書いてしまったが、このページでは書ききれないほどの魅力がこのゲームには秘められているのだ。ここにある海賊の人生を、即物主義と決めつけるのはたやすい。しかしこれが人間の欲望であり、17世紀に実際に行われていたことなのだ。どんなにきれいごとを言ってみてもこれを否定することはできないし、地位と財産を手にする快感をこのゲームで君は知ることになるはずだ。要するにこれはシミュレーションなのであり、そしてエンターテインメントなのだ。ウォーゲームをプレイすることが右翼的活動ではないように、歴史を追体験しそこから学ぶことはプラスにこそなれ、けっしてマイナスにはならない。君もこのパイレーツで有意義で楽しい（そう、これが重要だ）余暇を過ごしてみてはどうだろうか。ほら、船員たちが君を呼んでいる。

死人の箱には15人
ヨーホーホー
それからラムが一瓶と
——「宝島」より

What's Michael?

マイクロキャビン

■PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ 2月10日発売予定 Ⓟ7,800円 問マイクロキャビン☎0593-51-6482

猫に対してやたらとスキンシップを求める男。あぶないヤツだ。

ニャジラ（♀）は、体重15kgもあるという、マイケル最大のライバルだ。

マイケルの天敵、小学生の加世子ちゃん。

なぜか猫屋敷と化してしまう隣の男の家（まるで、だれかの家みたいだ）。

ペットショップ「ジェンイ」。誘拐（？）されたポッポはいないかな。

ポッポ失踪の真相は？

『めぞん一刻』に始まり『うる星やつら』、『めぞん一刻完結編』、『きまぐれオレンジ★ロード』と、キャラクターもののアドベンチャーを次々と送り出してきたマイクロキャビンの今度の新作は『ホワッツ・マイケル』だ。

「コミックモーニング」に連載されているこのマンガは、新作のアイデアに詰まった作者の小林まこと氏が、苦しまぎれに日ごろ目にしている飼い猫のマイケルのようすを１作かいたところ、これが受けてしまって連載が決まったといういわくつきの作品だ。

「モーニング」への連載は84年に始まり、５年たった今も続いている。その間に単行本が７冊発売されているほか、テレビ東京系でアニメ化され現在も放映中と、かなりの人気なのだ。

主役のマイケル。今回はどんな行動で笑わせてくれるのかな。

マンガは１編６ページの読み切りで、それぞれにはストーリーとしての関連性はあまりなく、ただマイケルや彼をとりまく人間たちの行動をおもしろおかしく描いているだけなんだけど、さすがにそれをそのままゲームにするわけにはいかないようで、こちらはいちおうストーリーを持たせてある。

というわけで、ゲームのほうに話を移そう。

マイケルはごく平凡なマンションに住む小林家に飼われて、平和な日々を過ごしていた。ところがある日突然、マイケルのお嫁さんのポッポがいなくなってしまった。これはきっとだれか人間に誘拐されてしまったにちがいないと、マイケルは大あわてでポッポを捜しまわることになる。まずマンション内をくまなく捜したけれど、どこにも見当たらない。そこで町に出てあちこち歩きまわることになるんだけど……、というぐあいに話は展開していく。

プレイヤーはこのマイケルになって、マンション内から町中へと、いとしのポッポを捜して右往左往することになる。ゲームのシステムは、もうすっかりおなじみのコマンド選択式だけど、主人公が猫ということで、コマンドのなかには「地面のにおいをかぐ」とか「ニャンニャン攻撃をする」なんてのもあるのが笑えるのだ。

このマンガには名前のよくわからない登場人物が多いんだけど、ゲームには、マイケル、ポッポ、ニャジラをはじめとして、小林夫妻、加世子、やくざＫ、栗針先生、その他もろもろ、かなりの数の人や猫たちが登場する。また、ＢＧＭにはテレビの主題歌などから６～７曲が使われるようだ。

まだ実際にプレイできるものが手もとにないからよくわからないけど、ゲームの進行はポッポを捜して町を歩いていくにつれて、原作に出てくるいろんなエピソードに遭遇するという形にたぶんなるだろう。マイケルたちのなにげない行動に見られるおかしさがうまく表現されているか、でき上がりが楽しみなゲームだ。

いとしのポッポがいなくなった！ こりゃー大事だニャー

これが２Ｄの画面。コースの全体図

THE GOLF

パック・イン・ビデオ

MSX2、MSX2+対応2月21日発売予定　¥6,800円
問パック・イン・ビデオ☎03-226-9561

めざすは真の世界一！トーナメントを制して賞金を稼ぎまくれ

RPGふうの味つけだぞ

最近、スポーツゲームなんていうと、どうしても野球が中心になってるよね。ところがどっこい、ゴルフだって負けてはならぬと、パック・イン・ビデオが新たなゴルフゲームを作ってしまったのだ。その名も『ザ・ゴルフ』だ。

このゲーム、試合の種類は全部で５種類ある。①トーナメント②ストロークプレイ③マッチプレイ④スキンズマッチ⑤ツームストンというのがそれ。画面の表示はメインとサブがあって、

３Ｄ表示の画面。アドレスして……

ナイスショット！

グリーンまわり。なかなかキレイなグラフィックだね。

メイン画面ではプレイヤーの視点から見たコースを３Ｄで表示。サブ画面では２Ｄでコース全体を表示するようになっているんだ。ゲームの基本操作はじつにリアル。風の向きや強さ、球のライ、クラブを球に当てる位置の指定、クラブのスイングの変化など、いろいろ凝った趣向になっている。

それでは各ゲームを説明しよう。

①トーナメント

このトーナメントがこのゲームの最大の売り。これは１人モード専用。なんとＲＰＧの手法を凝らしたゲームになっているんだ。トーナメントというぐらいだから、これはJPGAなんかでやっているゲームの方式と同じストロークプレイなんだ。トーナメントはまず「芸能人大会」から始まり、「国内プロ大会」、「世界プロ大会」を経て最後は〝幻のコース″でゴルフの神様とのマッチプレイがある。ここまで行くにはかなりの苦労が必要だろう。だけど、その苦労の仕方は今までのゴルフゲームとはチョッと違うんだ。プレイヤーの技術の向上というのは必要ではあるけど絶対条件ではない。持つ品物（クラブやボール）によって飛距離が変化してしまうのだ。もちろん、いいクラブやボールを手に入れるにはお金が必要となる。そのお金を手に入れるにはトーナメント大会で勝利するしかない。また、試合中にあるドラコン、ニアピンの各賞、それにショートホールにかけられているホールインワン賞でも賞金を得ることができる。しかし、お金で買えない〝幻のクラブ″というのがあって、これは「世界トーナメント」の優勝者のみがもらえるクラブなんだ。この効果は計り知れないものがあるといううわさもある。とにかく、このトーナメントモードだけでゲーム１本分の価値がありそうだ。

②ストロークプレイ

これは１人から４人までプレイができるもので総打数で勝敗を決めるもの。これはトーナメントのように賞金もないし、好きなとき、好きな人数でゲームが楽しめる。トーナメントの練習には絶好だ。

③マッチプレイ

２人用で、ホールごとに勝敗を決め、勝ちホールが多かった人が優勝になる。

④スキンズマッチ

あまり聞き慣れないけれど２〜４人でコースをまわり、各ホールごとにかかっている賞金を取り合うゲーム。

⑤ツームストン

これも２〜４人用で各プレイヤーの持ち点がなくなるまでプレイして、その時点でいちばん遠くまで来たプレイヤーの勝ちとなる。

なかなかの実力を持ったこのゴルフゲーム。友人とやるのも楽しいけど、たまにはお父さんなんかを引き入れて、一緒にゲームを楽しんじゃおう。

フォートレス

ビクター音楽産業

アメリカ産にはかなわない!?

■PC-9800シリーズ　2月15日発売　Ⓟ6,800円　問ビクター音楽産業☎03-423-7901

囲碁とオセロがドッキング

キミたちのなかにも、囲碁や将棋に凝ってる人がいると思うけど、そんなジックリ・タイプ人間にとくにおすすめのソフトが登場した。この『フォートレス』は囲碁の戦略性とオセロの簡便性をあわせ持つ、まったく新しいタイプのコンピュータ・ボードゲームなのだ。

さっそくゲームの紹介だ。ムリヤリひとことで言うと、一種の陣取りゲームである。6×6のエリアに、白番・黒番が交互に城を築いて領地の数を競うというもの。標準プレイはそれぞれ21ターンだから、時間もほとんどかからない（もっとも、のめり込んじゃうと1手さすのにしばらく考え込む人もいるカモネ）。シンプルにして奥が深い。これはもう、実際にプレイしてもらったほうがいいんだよなぁ。とにかく、色気のない画面写真だけど、写真だけで判断しないでほしい。ホントに面白いんだから！

盤上に城を建てると、隣接する空地に旗が現れる。つまり、その旗は白黒どちらの影響下にあるかを表しており、城と旗を合わせた部分が、プレイヤーの領地というわけ。もちろん、敵（コンピュータ）も城を建てて応戦してくるから、相互の支配力が重なったエリアでは、打ち消し合って旗が消えてしまう。そこでこっちは、支配力強化のために、隣に新たな城を建てたり、城の増築をしたりするのである。城は3段階に増築でき（城があるエリアに、もう1度打てばよい）、増築するごとに、支配力が2倍3倍になっていく。隣に城を建てた場合も、新たに建てた城のぶんの支配力が加算される、というわけだ。味方の支配力より敵の支配力が上まわると、城は破壊され、消滅してしまう。ちょっとわかりにくいかもしれないけど、こんなふうにゲームは進行していくのだ。支配力の大きさを計算しながらやってみると、なかなかむずかしい。ついつい、もう1回と手を出してしまう〝エビセン〟ゲームといえるだろう。

ところで、このゲームの発案者は、アメリカの電子工学研究者、ジェイムス・テンプルマン博士。彼の研究テーマ、〝ニューラル・ネットワーク学習システム〟による学習判断アルゴリズムを組み込んだのが、このゲームなのだ。このシステムにより、コンピュータの思考方法がより人間に近くなった。人間が成長するとともに、コンピュータも成長するというスゴイものなのだ。

プリセットされたプレイヤーと対戦してみる。ムムム、強い。

21ターンが終了してゲームオーバー。やっぱり負けてしまった。

ゲーム結果を表示してみる。2連敗！　マ、最初はこんなものだネ。

メニュー画面

メニュー画面はこんな感じ。日本語のマニュアルがあるから安心！

オット色が変わった。このゲームは画面をモノクロにすることもできる。

ソフトレビュー

HOT情報の次は、ソフトレビュー。RPGから、アクション、アドベンチャー、思考ゲームまで、発売中のソフトを、紹介しちゃお。

トリトーンII

ザインソフト

■PC-8801SRシリーズ、PC-9800 シリーズ, X1turbo,MSX2, X68000
㊄9,800円 ㊞ザインソフト☎0794-31-7453

定番のアクションRPG

現在の世界とは大きく異なった世界ラシュアーン。そこにあるヨーマリア大陸のアムルシガ帝国。そこの皇帝シヴァ・エルツェルグが、突然領内の国民を、兵士を使って皆殺しにし始めた。そのころアムルシガ帝国に住む少年アディンは、その育ての親オーンから恐ろしい話を聞いた。彼の本名はアディン・エルツェルグ。つまり、乱心した皇帝のじつの弟だというのだ。そして、じつの兄である皇帝シヴァを彼は倒さねばならない。それが彼に与えられた運命なのだ。とまあ、これがゲームの簡単なあらましである。もちろんこんなことを知らなくてもゲームはできる。このゲームはアクションRPGなのだから。

数年前『ハイドライド』というコンピュータRPGが発表されて以来、『ドラスレ』、『イース』といったいわゆるアクションRPGというヤツが巷をにぎわしてきた。横スクロールのアクションRPGがこれほどまでに人気があるのには何かわけがあるのだろうか？　この手のゲームはアメリカにはほとんどないわけだから、日本だけの特殊な現象と言うべきだろう。

これには2つの理由があると考えられる。1つは、日本のコンピュータゲーマーはアメリカに比べて年齢が低いということ。彼らは操作の簡単なゲームを好む。2つ目は、日本ではテーブルトークRPGよりコンピュータのほうが先に入ってきたため、アクションゲームのファンのほうがRPGファンより多いためだ。このゲームも、そんな日本のRPGファンをまたまた喜ばしてくれる典型的なアクションRPGに仕上がっていると言っていい。

かわいい女の子に精力剤なんて売ってもらったら、どうにかなってしまいそう!?

モンスターを倒してここを訪れよう。

『トリトーンII』は典型的な横スクロールのコンピュータRPGだ。

例によって情報は、一つ残らず聞くようにしよう。

最初はせこいモンスターばっかし出る。

まずはアイテム探しでゲームは始まるのだ。

店で買わなくても
モンスターを倒せば薬が手に入る。

あのトリトーンがディスク5枚になって帰ってきた！

ヴェイグス

ゲームアーツ

■PC-8801SR以上、VAシリーズ／MA2／FE
2ドライブ専用 ④4枚組7,8000円
問ゲームアーツ☎03-984-1136

パワーアップしたゴリラだ！

いよいよ敵の工業プラント入り口へ！ミッション2エリア2攻略法紹介

よけるのも技術！

好評発売中の『ヴェイグス』である。ミッション1の5つのエリアと、ミッション2のエリア1については先月号で紹介した。今月は続きということで、ミッション2のエリア2を紹介しよう。

ヴェイグスの基本的なテクニックは、パンチ（左腕）、ビーム・ガン（右腕）、オプチカル・ガン（胸部）を駆使しての攻撃と、バーニアによる浮遊、そして旋回による敵の攻撃の回避だ。シールドは、敵から受けるダメージを防ぐが、シールドゲージウインドーの表示がなくなるとダメージが直接本体に影

バリアは旋回しながらよけよう。

響し、頭部、左腕、右腕の順番に使用不能になっていく。頭部を破損すると、敵をサーチするレーダーが使えなくなるため、どの方向から敵が来るかを示す、レーダーウインドーが機能しなくなる。さらに敵の攻撃を受けると、すべての機能が止まり、大爆発。ゲームオーバーということである。敵の攻撃パターンをよく知り、最も効率的な攻撃・

ミドルボムは、破壊してもメリットなし。

防御をすることが勝利への近道である。

ミッション2は、敵基地の工業プラントに通じていると思われるオーストラリア地下の大空洞を進んでいく。最初に出てくるのは地上にもいたカーメスである。ただ、こちらのほうが撃ってくる弾の数が多い。ひたすらビームを撃ち続けて出現と同時に倒してしまおう。天井から雨あられと降ってくるミドルボムは、ひたすらよけるのみ。破壊してもパワーアップユニットには影響しない。ミッション1に出ていたゴリラも出る。こいつも強くなっているので、ビームで早めに倒そう。ビームで攻撃するなら、前後どちらから来るかを見ていて、なるべく離れて撃つようにしよう。デカキャラのパンサーは、体当たり攻撃をしてくるのでそれを旋回してうまく避けながらビームとパンチで倒そう。パンチはレベル5まで、バーニアはレベル6までパワーアップしておくとかなり楽に展開するだろう。

しつこいヤツら。

デカキャラのパンサーは高速体当たりが武器！

どろろ 地獄絵巻の章

クエイザーソフト

手塚マンガがAVGになった！

どろろ

主人公の百鬼丸

■PC-8801SRシリーズ
Ⓟ8,800円
問クエイザーソフト☎03-760-5303

女が溺れている！ 助けてみると、彼女がやよいであった。

妖怪村の長老である。まずは長老の家に行き、この不気味な村の情報を、少しでも多く仕入れよう。

失われた体を魔神から取り戻せ！

その昔（ボクがかわいい少年だったころ）、少年サンデーに連載されて人気を呼んでいた「どろろ」がアドベンチャーゲームになった。何度か紹介しているので、細かいストーリーの説明は省く。ようやく手に入った完璧版を使って、さっそくプレイしてみよう。

主人公は百鬼丸。魔神に奪われた体を取り戻すため、旅を続けている青年である。彼とともに旅をするのが、どろろという少年。2人は今、とある村の入り口に立っている。この村、じつは妖怪村で、〝大津〟という謎の領主が支配しているのだ。なにやら妖気が漂っているようだ。

村に入ると、長老の家がある。まずは、この村の概要を聞いておく必要があるだろう。なんだって？ やよいという娘が行方不明？ ウ～ム、妖怪と関係があるような気がする。なにはともあれ、やよいの家に行ってみよう。

やよいはいない。そのかわり、男が死んだように横たわっている。話しかけても答えはないが、死んでいるわけではないようだ。どうする？ といっても助けることはできないので、ここを出るしかあるまい。

長老の家に戻ってみたが、はかばかしい言葉は返ってこない。いったん、村を出ることにする。

村の入り口。アレッ？ 山のほうで声がするような気がする。声のするほうに行ってみると、沼で女が溺れている！ さあ、早く助けなければ……。

……こんな感じで物語は進行する。突然不気味な音楽が流れてきたら、妖怪出現。弱点を早く見つけて、倒すのだ！

ちょっと先のシーンなんだけど、森で出会う商人だ。どこかで見たことがあると思ったら、手塚先生だネ。

エグイ妖怪ども

突如として出現する不気味な妖怪たち。攻撃する武器を選び、ねらいを定めて切りかかれ！

どどめ
目玉の化け物だ。出現頻度はかなり高いと言える。弱点は目か？

水晶鬼
ハデな攻撃をしてくるわりには、たいした敵ではないゾ。

ミンツチカムイ
沼に現れる妖怪。弱点を早く見つけないと、やられてしまう。

アドヴァンスト・ファンタジアン

クリスタルソフト

第2世代コンピュータRPGの花形登場!!

■PC-8801SRシリーズ ㊎7,800 ㊎クリスタルソフト☎06-326-8150

キャラクター重視だぜ

以前『リングマスター』のことを書いたときに「第2世代コンピュータRPG」という言葉を使ったのを覚えている読者も多いことだろう。この言葉、使っているのは筆者のみで、けっして一般的ではない。『アドヴァンスト・ファンタジアン』は第2世代コンピュータRPGである。では、なぜ第2世代なのか？ 第2世代コンピュータRPGとは何なのか？ これを少し説明しよう。

第2世代コンピュータRPGをひとことで言えば「『ウィザードリィ』からの脱却」であると言える。『ウィザードリィ』のシステムの根本である経験ポイントによるレベルの上昇、そしてその経験ポイントはモンスターを倒すことによって得られるという戦闘志向的手順、そして「D&D」をもとにした簡略化された戦闘システム。これらのいわゆる『ウィザードリィ』システムの殻を破り、新しいものを求めたコンピュータRPGが第2世代と呼ばれるのだ。

数多くの技能がパーセンテージで評価され、細かな個性が出せるようになっている。

ゲームは、いくつものミッションをこなしていくことで進められるエピソディックキャンペーンだ。

『リングマスター』もそうであったが、この『アドヴァンスト・ファンタジアン』もそのシステムをテーブルトークRPGである「ルーンクエスト」に大きく依存している。剣や弓を使う能力だけでなく聞き耳や忍び足、さらには魔法といった能力まで成功率を%で表す「技能」がそれだ。しかもこのゲームでは技能を戦闘によって向上させることはできない。冒険の合間にギルドへ行って訓練をしなくてはならないのだ。また、腕力や知力といった特性値が特定の技能分野に修正を加えたり、魔法技能のなかに、別の魔法の効力を上げる魔法が存在するところなど「ルーンクエスト」そのままだ。お手本があったとはいえ、コンピュータRPG界にこのようなキャラクター重視の新しい風が吹いてきたのはまことに喜ばしいことのように思う。

剣や斧、弓などの技能や魔法技能はギルドで訓練することによって身につけられていく。

ダンジョンはオーソドックスな3Dメイズ。ここがゲームの主な舞台になる。

ゲームそのものは『M&M』に似たエピソディックキャンペーンというヤツで、いくつかの短いシナリオをこなしていくうちに物語の核心へ迫っていくというやり方だ。だがここで1つ問題がある。ダンジョン以外の部分には（町も含めて）マップがなく、ある場所でヒントを聞くたびに「移動」コマンドに項目が増えるというようになっていることだ。そのため展開が非常に直線的になっている。これではゲームブックではないか。ここらあたりは少し考えてほしいものである（展開はスピーディーだけどね）。

モンスターに出会うとこのような戦闘モードに切り替わる。キャラクターの向きも重要だ。

メンバーは4人。パソコン相手はもちろん、人間どうしでもできるぞ。

土地をめぐって繰り広げられる、笑いあり涙ありの、ホットなゲーム。

アメリカン・サクセス

ウィンキーソフト

億万長者をめざしてアメリカンドリーム

■PC-8801SRシリーズ,FM77AV,MSX2
㊄6,800円 ㊊ウィンキーソフト ☎06-388-8117

土地成金への道

『アメリカン・サクセス』は、簡単に言うとマルチプレイのボードゲームのパソコン版だ。いま流行の「モノポリー」や「バンカース」といったマネーゲーム。といっても、パソコンでしかできないようなアレンジもされていて、けっこう楽しめる。もちろん、コンピュータ相手に、あるいは仲間とワイワイ騒ぎながらプレイすることもできるゲームだ。

ルールそのものは簡単。画面上のマスに書かれた土地を買い占め、そこを開発して利益を上げる、といったもの。つまり、土地成金をめざして勝負！というゲームなのだ。

スタート地点は銀行。ここから1000$持って、ゲーム開始。サイコロ代わりのカードを1枚引いて、その数だけ進む。止まったマスが、どのプレイヤーも所有してなければ、その土地を購入することができる。土地を所有すると、ほかのプレイヤーがそのマスに止まれ

鉱山のあるイリノイ。価格は400$。うーん買おうかな、どーしよーかな？

利益を上げるためには、やっぱり設備投資しなくちゃね。さあ、稼ぐぞ。

ば、通行料としてお金を取ることができる、というわけ。

所有した土地は、設備投資をすれば、さらに利益を上げることが可能だ。とくにリゾート地は、ロッジ、バンガロー、ペンション、ホテル（この順に、設備投資額が高くなる）と建てていくと、かなりの額の通行料を巻き上げることができるんだ。

また、農場や鉱山、工場地は、通行料はたいしたことはないけど、モノを生産できる、という強みがある。なかでも農場は、設備投資をしておけば、1周するだけで必ず利益が上がるので、コンスタントにもうけることが可能。それに対して鉱山や工場は、右上隅の商品取引所に止まらなければ生産品が売れないから、確実性に欠ける。ただし、生産率や価格は農産物より高いので、うまくいけば利益は大きい。ギャンブル性が高いのだ。

ハプニングもたくさん。ゲーム中に地震や台風などが来れば、生産設備に被害が出て利益は下がる。ラッキーカードのマスでカードを引けば、運がよければお金が入るけど、反対に出ていくことも。そうそう、バスツアーというのもあって、これは何人かがまとまりバスに乗って1周するので、その人数分の通行料が一度に入る。なかなかおいしいイベントもあったりする。

この手のゲームにしては、スタート時の所持金が少ないので、初めのうちは、あまり土地を持てない。そこで、序盤のねらい目は農場とリゾート地。農場は、投資さえすれば確実に利益が上がるし、リゾート地は、通行料の利益の多さがなんといっても魅力。工場や鉱山は、資金に余裕ができてから手に入れたほうがいいみたいだ。とにかく最初、ひたすら設備投資をしておくと、あとの展開がラク。

エディットモードもあって、土地の名前や値段、相場、利益、ラッキーカードの内容といったものを自由に変えられる。自分だけのオリジナルゲームでも遊べてしまえるのだ。

バスツアー。ツアーの人数分の利益が入るぞ。

くやしくて、タコになっちゃうヤツもいる。

水龍士II

しゃんばら

海神の光琴 あれから18年…… 再び冒険が

■PC-8800シリーズ(VAシリーズのみ不可)
⑦7,800円 問しゃんばら☎0798-51-1365

実際、親子二代でプレイできたら楽しいだろうな……

前作『水龍士』(昨年10月号参照)の時代から、18年の月日が流れた。前作の主人公であったプレイヤーたるキミと、癒し手サーラとの間には2人の子供ができ、荒廃したソルティアの国もすっかり復興した――。

確固たる世界観を持った、正統派RPGの完全なる続編の登場である。今回は主な舞台を海に移し、登場キャラクターに人魚や海鳥人などを加え、前作にも増した彩りのグラフィックとシナリオで構成されている。画面構成、ゲームシステムもまったく前作同様で、18年の歳月を感じさせるソルティアの国のマップや登場人物など、前作をプレイした諸君には、ひときわ感慨深さを持って迫ることだろう。なんたって、今回の主人公は前作をプレイしたキミの息子なのだから。当然、前作はキミ自身の名でプレイしたと思うから、今回の主人公には自分に子供ができたらつけようと思っている名前をつけてあげよう。妹にも名前がつけられるのもうれしい。実際、こーゆーのって、今まであるようでなかったのが不思議だ。単純ながら、じつにニクイ演出である。

さて、今回の主人公は前作の〝水術〟の代わりに、〝智水術〟という〝霊水〟よりさらなるパワーのある〝生水〟からの力を引き出した魔法を使い、修業、レベルアップし、冒険を続ける。そして、それにともなう乱水生物が登場する。これらも、前作の悪水生物に続き、オリジナリティーにあふれた異形のデザインで、キミに迫る。

この『水龍士II』、前作がなくてもプレイできるが、ここはぜひとも前作と一緒に楽しんでほしい。新鋭ソフトハウスならではの、みずみずしい感性とその近ごろにない完成されたシナリオの奥深さに、きっとキミは涙するものがあるだろう。こりゃひとつ、来月どーんと〝こだわり〟やりましょ、ねえ～編集長――!

みずみずしいロマンが展開する『水龍士』の世界

マウスを使って、一語一語歌詞を入力するようになっている。

ミュージック・ボイス・エディタ

歌声人

パック・イン・ビデオ

今宵はこいつでミュージカル!!

■PC-8801FAシリーズ・サウンドボードII(SR以降)
⑦9,800円 問パック・イン・ビデオ☎03-226-9561

ハッキリ言って、大爆笑!! このソフトでは、PC-8801FAシリーズやサウンドボードIIについているサンプリング機能を使い、バックの演奏に合わせ歌を歌わせることができちゃうんだ。使い方も簡単で、メロディー(歌わせる場合は歌詞も)・コード・リズムを設定するだけでOK!! また、演奏中でもマウスが使えるので、テンポの変更やスイッチのON/OFFにより、各パートの単独モニターが可能なんだ。

サンプリングの音声は、あらかじめプリセットボイス、手拍子、足拍子、口笛の4種類が入っている。このほかに、ユーザーが録音した声でも歌わせることができるんだ。ただし、一定の同じ高さで一語一語サンプリングするようになっているので、慣れないとちょっとむずかしいかも。キミの音感が問われるぞっ。また声の代わりに、身のまわりにある音をサンプリングし、パーカッションとして使ってもいいね。

コード理論がチンプンカンプンな人や、初めてエディターを使う人でも大丈夫。伴奏などはソフトが自動的につけてくれるので、新譜レコード速報やギター譜のようにメロディー、歌詞、コードが書いてある楽譜さえあればいいってわけ。自分のお気に入りの曲をド～ンドン歌わせちゃおう。

このほかソフトには、カラオケ機器

や電子ピアノなどに見られるキーバイアス機能（トランスポーズ機能）などもついている。曲を自分の声域に合わせ、サンプリングとデュエットしちゃうなんていうのも楽しい。宴会や学園祭などで、カラオケすれば大ウケ間違いなしのソフト。サンプリング機能を眠らせているキミキミ、今夜はこれで眠らせてあ・げ・な・いっ。

左下の男が、主人公のブライアン・ライトだ。

スタークルーザー

アルシスソフトウェア

グラフィックがグーンとパワーアップ!

■PC-9800シリーズ　Ⓨ7,800円
問アルシスソフトウェア☎0956-22-3881

待望の98版だ!

ポプコム大賞・AVG部門のタイトルホルダー、『スタークルーザー』の98版が出た!　細かいストーリーは省略するが、3Dの大迫力アクション・シーンをふんだんに盛り込んだ、アドベンチャーゲームである。

88版でも十分に堪能できたんだけど、この98版は、88版の操作性はそのまま

3Dのウインドーが広くなり、迫力が増したゾ!

コクピットも、いっそうリアルになった。

に、グラフィックが格段によくなっている。たとえば、主人公ブライアン・ライトほか、キャラクターの顔がグッとリアルになったし、売りものの3D画面も、ずいぶん手が加えられている。

上位機種への移植はこうでなくっちゃ、というういい見本だといえるんじゃないだろうか。ただ、1つだけ苦情を言わせてもらえば、スタークルーザーの装備一覧の表示方法は、改悪だと思う。88版では一発ですべての状態が把握できたのだが、98版では、ステータス、パーツ、武器などと細分化され、何度もキー操作をしなくてはならない。いろいろと事情はあるんだろうけど、これだけがいかにも残念!　ホントにいいゲームなだけに、あえてひと言つけ加えたしだい。

プロ棋士の名局から定石や手筋をまなべ!

続々坂田血風録 円熟期編

ビクター音楽産業

■PC-9801Mシリーズ　Ⓨ8,800円
問ビクター音楽産業☎03-423-7901

囲碁史に残る名局とうたわれる強豪坂田と林海峯の熱戦譜。

天狗の鼻づけという手筋一発。

坂田栄男・名誉本因坊といえば、日本の囲碁界を代表する強豪で、名人や本因坊、NHK杯などのタイトルを、64回も取ったヒトだ。『続々坂田血風録円熟期編』は、そんな坂田さんが監修したものなので、ものすごく強いのかと思ったら、ちょっとばかりアテがはずれた。これは対局型の囲碁ソフトではなく、学習・研究用だったからである。パソコン棋士を相手に、ヘボ碁を楽しむ——というわけにはいかない。

しかし、囲碁にもっと強くなりたいヒトには、この学習・研究用のソフトが、大いに役立つはずである。強豪坂田がその円熟期に、林海峯や趙治勲、大竹英雄らの超一流棋士と激闘した名局が、第1手から終局までの手順どおり、パソコンの画面に再現できるからだ。しかも、熱戦の局面が大きく変わる急所ごとに、「もし別の手を打った場合は、どうなるか」という参考譜もインプットされているので、さまざまな変化まで研究できる。そんな参考譜が豊富なことも、『坂田血風録』のすぐれた特色と言えよう。

また、このソフトには、天狗の鼻づけ、追い落としといった手筋や、小目三間ばさみの定石もインプットされているし、自分の対局を収録することも可能だ。囲碁に強くなる近道は、プロ棋士の打った名局を研究し、手筋と定石を覚えることだというが、その近道を示してくれる囲碁ソフトである。

ケンのいちばん大切な人、クミコ。いかなる運命のイタズラか、大きな謎の中にほうり込まれてしまう。

愛するクミコはいずこに!?

ロデラーンの西の方。右下の老人と隣にいるのが、主人公のケンだ。

時空の花嫁
HEROIC FANTASY OF CITADEL

工画堂スタジオ
■PC-8801SRシリーズ 7,800円
問工画堂スタジオ☎03-353-7724

スタートは16世紀だ

キャラクターネームを募集したりして、発売前から、盛り上がりに盛り上がっていた『時空の花嫁』がようやく発売になった。いよいよ、この時間テーマ・ファンタジーRPG（長いネ）がプレイできるというわけで、期待はいやがうえにも高まってしまうのである。なにぶん、年末年始のソフト大洪水の折、スペースの関係で、ホンのさわりの部分しか紹介できないことをお断りしつつ、ゲームを進めてみようと思う。「クドイ！」という声もあるだろうが、まだ『時空の花嫁』を知らない読者のために、簡単なバック・ストーリーの紹介からいくのだ。

……22世紀。タイムマシンの発明は、時間犯罪という〝モンスター〟をも生み出してしまった。これにともない、時空管理局はタイムパトロールを設け、取り締まりを強化することになった。主人公のケン（タロと紹介してたけど、名前が変わったみたい）は、このタイムパトロールの一員なのである。……公園で恋人のクミコが待っている。ケンは公園へ急いだ。しかし！　ケンが公園で見たものは、異様な黒い影に包まれたクミコの姿。クミコはそのまま、闇の中へと消えてしまったのだ。衝撃がさめやらぬまま、とりあえずTOKYO

画面が青くなっているが、じつは夜になったワケ。そう、このゲームは〝時間〟が重要なのだ。

支局の本部ビルに戻ったケンは、異様な男が本部のタイムマシンを使って、若い女とともに16世紀へ行ったことを知る。女はクミコにちがいない。ケンは16世紀へと向かった……。

というわけで、物語は16世紀の城砦都市・ロデラーンから始まる。タイムマシンから出ようとすると、すかさず兵士たちに取り囲まれ、ケンは、城外にほうり出されてしまう。フ～ム、よそ者はパス（証明書）が必要らしい。とりあえず、城の外を探索してみることにしよう。城内に入るためのパスは城外で手に入れる。コレ、トーゼンのことだよネ。

「！」いきなりモンスターに遭遇した。このへんにいるのは、ザコ中のザコ、スラムッシュだ。まあ、かる～くやっつけて、レベルアップとGOLD集めに専念しよう。スラムッシュを倒して得られるGOLDは10。しかし、そうやってジワジワとお金を増やしていくのが、RPGなんだよなァ（当然のことだけどサ）。城外にも人がいるから、話を聞いてまわろう。情報集めもまた、このテのゲームでは重要なことだよネ。そうそう、格闘技カポエラ（ホラ、名高達郎がCMでやってたヤツ）を教えてくれるところがあるから、習っておいたほうがヨイと思うなあ。パスも売ってるけど、チョット高いゾ。ひととおりまわったら城内へ行ってみよう。

ウフフ！　門番にワイロをやったらパスなしで通してくれた。ああ、ゲームの世界にまで、リクルート体質は伝染してしまったのか……！　な～んてことを言いつつ、続きは次回でネ。

序盤に登場のモンスター

今回は3匹だけだけど、もちろんモンスターの数はこんなもんじゃない。そのうち、ドド～ンと紹介するからネ！

それでは、対局開始。E・JUNの初手は☗7六歩。

電脳将棋

コナミ

■PC-9800シリーズ 9,800円
問コナミ☎03-262-9110

やっぱり、弱いコンピュータ。圧勝!

本格派向けの将棋ソフト

さて、去る1月7日に発売となりましたコナミの『電脳将棋』。PC-98、マウス対応で9800円のこのお品。日本将棋連盟アマ五段(これホント。驚いたでしょ〜)のE・JUNが品定めしちゃいました。

特徴について

「本当の将棋を楽しんでいただくために考えられた本格派」という『電脳将棋』。

その特徴をまずは追ってみよう。

★コンピュータの強さを自由に設定できる。

まあ、今どきのソフトなら当然の機能ですが。3段階にレベルが設定されているのは、『某○田の〜』と同じですな。

★対局ごとに戦法を変えてくる。

これは、たいへんすんばらしいことですな。コンピュータとの将棋は、どうしてもマンネリ化しがちなものですからねぇ。

なかなか、正確な対応に驚く。やるじゃん。

駒組み完了。戦闘開始なのであ〜る。

★対局中の千日手、詰め将棋の無駄合いを判定できる。

まあ、確かに千日手(一局の将棋の間に同一局面が4回出現すること)や無駄合い(合い駒しても仕方のないところに合いすること)の判定はむずかしいけれど、ソフトとして売り出す以上は当然それくらいは………。

★「待った」をかけたり、「ヒント」を表示したりできる。

「待った」は、あってあたりまえの機能だけど、「ヒント」はなかなかどうして面白いアイデアではなかろうか。しかし、「ヒント」を出す以上は強力な思考ルーチンを持っている必要があるでしょうな。

★最高15手詰めの詰め将棋が解ける。

ん〜、15手は、16ビットマシンの将棋にしては、手数が少ないような気がするのは、気のせいだろうか。

★盤面編集可能

★電話回線を使った通信対局が楽しめる。

★マウス対応。

ニコマートとの6枚落ち。好きな駒落ちが選べる。

★コンピュータ思考中の思考表示つき。

★コンピュータの思考時間を制限できる。

★棋譜のセーブ、ロードができ、プリンター印字可能。

★盤面反転可能。

★7種類の駒落ち将棋あり。

と、まぁこんなもんですか。

しかし、これといった特徴もなく、とくに強い思考ルーチンを持っているようにも感じられなかったのですが、ボクのPLAY時間が少なすぎたんですかねぇ。

ニコマート木村と6枚落ち(飛車、角、桂2、香2落とす)で対戦した感じだと、友達と2人で遊ぶには操作性よさそうだけどね。

え、勝負はどうなったかって? 当然、ボクが勝ちましたよ。ま、五段の免状もダテじゃないってことですか。

というわけで、9800円が高いか安いかは、人によるでしょうな。

R-TYPE

アイレム販売

あの興奮を再び! MSX版R-TYPEだ!!

波動砲の発射は何度やっても気持ちいいのだ。

『R-TYPE』の目玉である超巨大戦艦もズンズン動くぞ!

■MSX、MSX2兼用
7,300円
アイレム販売 ☎06-535-4888

長い尾をウネウネさせながら迫ってくる1面ボス。

気色悪い2面のグラフィックもしっかり再現されている。

巨大なヘビのようなインスルーは無敵だけど、ボスキャラの弱点は中心の青い部分だ。

シューティングファン集まれ!!

──220X年、人類は真の暗黒を見た!宇宙史に残る初の地球外生命との遭遇。宇宙暦220X年……数百光年の彼方の異次元空間「バイド帝国」。しかし、人類がそこで見たものは憎悪と殺気がみなぎる異形生物だった。生存か絶滅か。人類の存亡をかけて、いま史上最強の兵器「フォース」を引き連れ死闘は始まった!──

というストーリーで始まる、MSX版の『R-TYPE』がやっと発売された。だいぶ前にポプコムでも紹介したので、楽しみにしていた読者も多いんじゃないかな。パソコンショップなどでも、もうすでに出まわっているから、さっそく買ってきてプレイした人もいるだろう。ひょっとして、もうクリアしちゃってたりして……。

ゲームセンターで、シューティングゲームの名作として絶賛され、その後PCエンジンや、88VAなどに移植されてきた『R-TYPE』。シューティングゲームのなかでも、いまだに人気は高く、そのグラフィックの美しさから、移植されたハードの性能を知るバロメーターにもなっている。

さて、我らがMSX版の『R-TYPE』を見てみよう。

まずステージの構成は、アーケード版とまったく同じだ。メカニカルな要塞の中を進んでいく1面や、うねうねグチョグチョで気色悪い2面、巨大戦艦オンリーの3面などなど。ファンにとってはうれしいかぎりなのだ。

もちろん、『R-TYPE』の特徴であり、パワーアップアイテムでもある、「フォース」や「ビット」はそのまま登場する。出現場所もアーケード版とだいたい同じだ。

これらのアイテムは、途中に出てくる「POWアーマー」を攻撃すると取ることができる。黄色のアイテムを取ると、上下に発射され、障害物をはっていく対地レーザー、青いアイテムは、障害物に当たって反射し続ける反射レーザー、赤いアイテムは、リング状の対空レーザーが装備される。また、〝M〟のマークの入ったアイテムは自動追尾ミサイルが装備、〝S〟のマークの入ったアイテムはスピードがアップする。

人にもよるだろうけど、スピードは1速か2速、フォースは対空レーザー(当然3段階に成長したもの)というのがいちばん使えるようだ。

BGMもアーケード版そのままのノリだし、全体的に見ても、MSX版の『R-TYPE』の完成度はかなり高いといえるだろう。

この調子でMSX2+版も出ないかなァ。あれ、そういえばX68000版はどうなってるのかな、なんてね。

それにしても、面白いゲームというのは、いつプレイしても新鮮なのだなァと、思わせてくれる1本である。

ゲームスタート前のメニュー画面。ステータスを登録する。

SET STATUSで、名前を登録してみました。

DIABLO

ブロダーバンドジャパン

ハラハラドキドキの頭脳ゲームなのだ

■PC-8801SRシリーズ、98シリーズ、X1シリーズ、MSX2 ⓟ6,800円
問ブロダーバンドジャパン☎03-341-1131

いまさら、『ディアブロ』がどういうゲームか？　なんて説明する必要はないよね。『D!ABLO』という名前は、はるか海の彼方、太平洋を越えてきた名前で、その意味は定かではないのだそうだ。で、こいつがMSX2に移植されちゃったってわけなのよ。

『ディアブロ』ってなあに？

なぁ～んて人たちのためにちょっくら説明をば。

ゲームの目的は単純。カメレオン・ボールって名前の点が動いていくのを、うまく操作してすべてのパイプ（管）に通しちゃえばいいわけ。

で、操作方法はっていうと、１カ所だけスペースになっている〝絵合わせパズル〟なんてやったことないかな？

昔（といっても、ボクが小学生のころ）、よくやったもんだったけど、今の子たちは知らないかな（イキナリ、じいさん臭くなってしまった）。

とにかく、その要領でピース（画面上の４角）を動かして、パイプをうまくつなげるんだ。

ま、なんとなく、大人向けのゲームのような気はする。

ボールのスピードとかも調整できて、得点や面クリアを競って遊べちゃうのだ。

得点には、タイム・ボーナス（SPEEDの速さ）、ステップ・ボーナス（ピースを移動させた回数。当然、少ないほうがよい）の２種類がある。まあ、ステップ・ボーナスは、めったに取れないから安心してヨロシイ。

面クリアしていくと、ゲームオーバーになっても、メニューからクリアした面を選択することができるから、征服したって感じがして、なかなかオツですぞ。

また、ステータスをセーブしておいて、自分の記録を残しておくことも可能だから、時間をかけてゆっくりと楽しむことができるわけなの。

必需品なのがマウス。

ジョイスティックでも遊べるけど、やっぱりマウス。これがあるとないとでは、まるっきり違うゲームになってしまう。

マウスがあれば、「PAUSE」も左クリックで一発だし、右クリックすれば「TURBO」がかかるようになっているのだ。

だから、『ディアブロ』買ったら、必ずマウスも持っておくこと。おわかりかな（鞍馬天狗の口調で）。

ブロックを動かして、ボールを通します。マウスがあれば、操作しやすい。

カメレオンボールを落としてしまった。クリア失敗画面。

読者が買った BEST SOFT 30

新装開店の当コーナー。トップは、先月に続き「サバッシュ」のV2。2、3位には「イースII」、「戦国ソーサリアン」のファルコムコンビ。そしてベスト10初登場も3作。来月はどうなる!?

順位	先月	得票	タイトル	メーカー	ジャンル	機種	累計順位	累計得票
1	1位	167	ZAVAS	ポプコムソフト	RPG	PC-88SR	18	358
2	2位	90	イースII	日本ファルコム	RPG	PC-88SR、98、X1turbo、FM77AV、MSX2	1	1151
3	4位	86	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88SR、88VA、98、X1turbo	31	183
4	3位	82	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	PC-88SR、98、X1、MSX2	9	506
5	5位	41	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88SR、88VA、98、X1turbo	4	724
6	7位	29	ハイドライド3	T&Eソフト	RPG	PC-88SR、MSX、MSX2、X1	5	722
7	30位	27	サイオブレード	T&Eソフト	アド	PC-88SR、MSX2	134	32
7	5位	27	マスターオブモンスターズ	システムソフト	シミュ	PC-88SR、88VA、MSX2	44	128
9	―位	23	スナッチャー	コナミ	アド	PC-88SR、MSX2	161	23
10	―位	22	ピラミッドソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88SR、88VA、98、X1turbo	169	22
10	―位	22	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	シミュ	PC-88SR	169	22

順位		得票	タイトル	メーカー / ジャンル	機種	累計 順位	累計 票
12	先月 11位	19	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン / アド	PC-88SR、98, X1, FM77AV, MSX2, X68000	28	216
13	先月 17位	14	イース	日本ファルコム / RPG	PC-88SR、98, X1turbo, FM-7、FM77AV, MSX2	3	385
14	先月 8位	13	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン / シミュ	PC-88SR, X1, MSX2	20	326
15	先月 17位	12	ロードス島戦記	ハミングバード / RPG	PC-98	[illegible]	25
16	先月 17位	11	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト / アド	PC-88SR、98, X1turbo, X68000, FM77AV, MSX2	[illegible]	26
16	先月 9位	11	ARCUS	ウルフ・チーム / RPG	PC-88SR、98, X1turbo	[illegible]	94
16	先月 17位	11	やじうま ペナントレース	ビクター音産 / スポ	PC-88SR	[illegible]	20
16	先月 30位	11	Might and Magic	スタークラフト / RPG	PC-88SR、98, X1, FM77AV, MSX2, X68000	25	234
20	先月 9位	9	DISK STATION	コンパイル / その他	MSX2	[illegible]	33
20	先月 24位	9	信長の野望・全国版	光栄 / シミュ	PC-88、98, X1, MZ-2500, X68000, FM-7、FM77AV, MSX、MSX2	7	582
20	先月 一位	9	ファミリースタジアム ペナントレース	ゲームアーツ / スポ	PC-88VA	[illegible]	9
20	先月 24位	9	アンジェラス	エニックス / アド	PC-88SR	50	116
20	先月 一位	9	パワフルまあじゃん2	テーピーソフト / 思考	PC-88SR、98, X1turbo, MSX2	[illegible]	9
25	先月 38位	8	ジンギスカン	光栄 / シミュ	PC-88、98, X1、X1turbo, MZ-2500, FM77AV, MSX、MSX2	41	146
25	先月 17位	8	三国志	光栄 / シミュ	PC-88、98, X1、X1turbo, MZ-2500, X68000, FM-7、FM77AV, MSX、MSX2	10	465
27	先月 一位	7	Might and Magic II	スタークラフト / RPG	PC-88SR、98, X1	[illegible]	7
27	先月 13位	7	スタークルーザー	アルシス / アド	PC-88SR、98, X1turbo	[illegible]	36
27	先月 30位	7	サンダーフォースII	テクノソフト / アク	X68000	[illegible]	12
30	先月 一位	6	リップスティック アドベンチャー	フェアリーテール / アド	PC-88SR、98	[illegible]	6
30	先月 一位	6	テトリス	BPS / 思考	PC-88、98, 88VA, X68000, FM77AV, MSX2	[illegible]	6
30	先月 30位	6	Mr.プロ野球	クリスタルソフト / シミュ	PC-88SR, 98, X1turbo	37	158

今月の気になるソフト

よく、「ベスト30のコーナーの順位は、どうやって決めてるんですか」と質問が来る。よろしい、新装開店記念に、特別に教えちゃおう。

といっても、そんなに大げさなものじゃない。これは、キミたちが送ってくれるアンケートはがきの「最近購入したソフト」の欄に書かれたソフトを集計したもの。だから「読者が買った」というサブタイトルがついてるんだ。

集計作業は、はがきをまとめたものを、PC-9801の『ロータス1-2-3』という集計ソフトに入力し、データ処理をしている。なかなかOAしてるでしょ。

さて、そうやって集計したデータから、今月の注目作品をあげてみると、初登場でいきなりベスト10に入った『スナッチャー』、『ピラミッドソーサリアン』、『信長の野望・戦国群雄伝』の3作。来月が楽しみだね。(S)

『スナッチャー』

■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

NEZUMI-KOZOU ねずみこぞう(1795～1832)
江戸末期の怪盗。名は次郎吉。大名屋敷ばかりを襲い，義賊と呼ばれた。約10年間盗みを重ねるが天保3年(1832)ついに御用となる。のち河竹黙阿弥が歌舞伎に仕立て，後世に伝えられる。

その映像、御用だ。

ムービーの楽しみがグンと広がりました。マスタックスプリンタ25。なんとビデオ映像をそのままカラープリントできるのです。デジタルメモリーがついて，お手持ちのムービーやビデオに接続するだけで，お好きなシーンが手軽にとり出せる。決定的な場面が手にとれる。しかも64階調(26万色)表現の鮮やかプリント。「この場面，写真もあったらなあ」なんて，ムービーをお持ちの，あなたの声にお応えします。

(ビデオから，プリント)

日立カラービデオプリンタ VY-25 標準価格198,000円

マスタックスプリンタ25

デジタルメモリー付

●はがき用，シール用など用途別ペーパー別売●消費電力100W(プリント時・最大)●幅43.5×高さ12.0×奥行35.0cm，重量8.3kg

●あなたが制作，撮影した映像以外からのカラービデオプリントは，個人として楽しむなどのほかは，著作権法上，権利者に無断で使用できません。●商品についてのお問い合わせ，クレジットのご相談，カタログのご請求は日立の家電品取扱店へどうぞ。なお，日立カラービデオプリンタには保証書がついています。ご購入の際には，ご購入年月日，販売店名などの所定事項が記入された保証書を必ずお受け取りになり，大切に保存してください。●プリント例は，ハメ込み合成です。

生活と技術をむすぶ

日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

文句言うならやってみろ!!

やじうま ペナントレース 1988

監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、プロ野球に憧れている方など全国の野球ファンに贈る野球ゲームの決定版。

意中の球団の「入団テスト」を経ての選手プレイもよし、選手交代からサインプレイまでもこなす監督プレイもよしのひとり2役。

PC-98版は、なんと全12球団を登録し、さらに日本シリーズを制すると大リーグのオール・スター・チームとの日米対決。

'88年のプロ野球データを完全シミュレートしたウルトラリアルな「やじうまペナントレース」ただ今熱闘中！

※画面写真は全てPC-98版

ドーム球場をはじめ全11球場（PC-98版）。打球の状態で内・外野ズームアップ画面に切り替ります。

練習モード

実技、走力、体力強化の3種類。一流選手になる為には、何より練習が大切。

内・外野ズーム・アップ

打球の飛んだ位置が判ります。セーフかアウトか、スリリングな場面をお見せします。

ペナントレース開催中！

- PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV ● PC-286シリーズ ㊙384KB以上、2ドライブ ディスク3枚組 ¥7,800
- PC-88VA ● PC-8801FH/MH/FA/MA ディスク3枚組
- PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR ㊙2ドライブ ¥7,800

MUSIUM3 曲データ集

※画面写真はPC-98版

♬FM音源3声、PSG3声を最大限に活用した曲データを全30曲収録した「MUSIUM3」対応曲データ集。

♬「自動演奏モード」でBGMとして楽しむのも、「音符入力モード」で自分なりにアレンジし直すのもOK！

■絶賛発売中！

● PC-9801シリーズ ● PC-8801SRシリーズ ● FM-77シリーズ 全て ¥5,800

ご注意 このソフトには「MUSIUM3」（PC-88, FM-77版）か「MUSIUM3 EXPERT」（PC-98版）が必要です。

▼収録曲全30曲

★邦楽ポップス、ロック

●赤いスイートピー●カモン●ガラスの十代●ゲット・ワイルド●戦場のメリークリスマス●ダンシング・ヒーロー●チャコの海岸物語●涙のリクエスト●なんてったってアイドル●ミ・アモーレ●ライディーン●六本木心中

★演歌、ナツメロ他

●命くれない●大阪しぐれ●男と女のラブゲーム●ゲゲゲの鬼太郎●恋のフーガ●時の流れに身をまかせ●長良川艶歌●浪花節だよ人生は●雪国●夜霧よ今夜も有難う

★洋楽

●嵐ヶ丘●ゲット・バック●すてきなSomebody●バッド●ファイナル・カウント・ダウン●フーズ・ザット ガール●見つめていたい●ラ・バンバ

●発売元 ビクター音楽産業株式会社

FUN FACTORY

好評発売中！

MSX2
3.5″2DDディスケット 2枚組
RAM64K以上
VRAM128K以上 ¥7,800

● PC-88版3月上旬発売予定
企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック！ 同時多発テロ！ 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える"黄泉路"の恐怖――そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

大ベストセラーの本格麻雀ソフトMSX2でも登場！

雀豪 1

好評発売中！

- MSX2（¥7,800）
- PC-9801シリーズ、PC-8801Mシリーズ、PC-88VA（¥8,800）
- PANACOM-M500、353、FMR-50、50LT（¥9,800）

● 人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。
誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。

● 見やすい4人囲み方式を採用。 ● そのほか機能満載。

※画面写真はMSX2版

● 発売元 ビクター音楽産業株式会社

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

3月10日発売
出会う前から知っていた
CRIMSON II
クリムゾンII —邪神の逆襲—
■PC-88SR/TR/MR/FR/MH/FH/MA/
FA/MA2/FE/VA/VA2/VA3
■5"2Dディスク(4枚組)
■要2ドライブ
■定価：7,800円
(大型布製カラーマップつき)

いずれ、この永い冒険の中で出会い、共に命を賭けて戦う4人の仲間たち。彼らもまた、主人公と同様全く別々の場所に生をうけながら、それぞれの修業のために旅を続けていた。そして、まるで運命の糸にたぐり寄せられるかのように、この世界の隠された謎に吸い寄せられていく。
物語は4人それぞれの冒険から始まる。未来の仲間たちの数奇な旅を全て終えた時、舞台は新たな幕あけへ——。
あなたは導かれるように再び彼らに出会うだろう。その時、あなたの脳裏には彼らのたどった道が鮮やかによみがえる。

【画期的マルチシナリオ・リンク方式を採用】

まず順に戦士、僧侶、魔法使い、女戦士となって4つ別々の冒険に挑み、その後主人公となって彼らを探し、パーティーを組んでいくという、まさにメンバー全員を主役にした画期的構成。

- マップはクリムゾンの4倍、パーティーは5人編成、イベント多数、魔法20種類、オリジナルモンスター70数匹、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。
- 山には高低差を設定、海では初の潜水コマンド(海の中を進む)を導入、縦・横共に立体感あふれる世界を実現。
- ダンジョン内の影処理で最高の臨場感を演出。
- スムースなスクロールと魅力の大型ウインドウ。
- 戦闘処理はスピードも含めさらに合理化、操作性は大幅にアップ。
- 移動したい方向へ楽に動ける簡単なキー操作。
- BGMはステレオFM音源に対応。

【プログラマー募集】

プログラマーを募集しています。通勤可能な方。
ご応募の際には、電話にてお問い合わせの上、マシン語で書かれた自作のゲームソフトをお送り下さい。

【STAC】

【通信販売のお知らせ】

1 現金書留の封筒を用意する。
2 ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
3 商品の代金を入れる(送料は無料です。)
4 郵便局へ持って行く(速達も可！)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

RIDE ON!

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。

★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

★♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

＊T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています

＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組
¥7,800
♪MSX MUSIC対応　S-RAM対応　2DD

絶賛発売中!!

HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION

PC-9801 ONLY

PC-9801VM/VX, PC-286V 5"2HD ¥7,800
PC-9801UX/UV, PC-286U 3.5"2HD ¥7,800

16ビット機専用にバージョンアップし、謎の部分やアニメーション処理、新たなマップ等、マイナーチェンジを図りました。

近日発売!

◀開発中画面

新たな謎が君を狂わせる

好評発売中!!

- ●X1及びX1turboシリーズ5"2D・2枚組¥7,800
- ●PC-8801mkII SR 以上‥5"2D・2枚組¥7,800
- ●MSX (RAM16K以上) 4メガロム‥‥‥¥7,800
- ●MSX2 (VRAM128K以上) 4メガロム‥¥7,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします。)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 ポプコム3月号

ヴェイグス
VEIGUES
TACTICAL GLADIATOR

好評発売中

PC-88SR以上・VA対応
2ドライブ専用・FM音源対応
4枚組・定価7,800円

■完全二重マップスクロール，さらに遠近感がある三重構造背景．
■地上戦，洞窟戦，要塞内部戦の3ミッション，各5エリアの全15面．
■30種以上のアニメーションパターンで，96×64ドットの巨大なプレイヤー機のリアルでなめらかなアクションを実現．
■ダメージにあわせて両腕と頭が吹き飛ぶ！リアルな描写．
■ビーム兵器とパンチは6ランク，ボディのバルカンは3ランクに，撃破した敵の数やスコアによってレベルアップ．
■15曲以上のBGMと多数の効果音によるより映画的な演出．

ぎゅわんぶらあシリーズ第3弾

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

自己中心派3
望郷さすらい雀士編

好評発売中

PC-8801 mkII SRシリーズ/VAシリーズ/MA2/FE対応

定価6,800円

●『望郷さすらい雀士編』は，単独でも遊べますが，『ぎゅわんぶらあ自己中心派』，『自称！強豪雀士編』と併用することにより，最大34人の中から好きなメンツ，指導者を選べます．

●今回，新たに用意された“望郷さすらい雀士”は以下の10人です．①哭きのカバ(しびれる哭き 不運のツモを跳ね返せ) ②片ちん大王(目指せ！ タコ全国制覇!!) ③武田 震源(群雄割拠の戦国麻雀) ④E.T.(ツキパワー全開) ⑤早乙女 牌(上品な打ち筋に恵まれたツキ) ⑥ババプロ(出るか ムリチン) ⑦カラポン(謎の侵略者) ⑧ケケケの北郎(目玉おやじがフォローするぞ) ⑨CHON²(へたでも許す) ⑩ジニアス 斉藤(憎らしいが うまい)

●旧88は漢字ROMが必要です．
●旧88 mkIIはNEC・FM音源ボード(PC-8801-11)がないとBGM，音声出力がお楽しみいただけません．

究極の野球ゲーム

ペナントレース版

好評発売中 定価6,800円 PC-88VAシリーズ 5"-2HD(2枚組)

2ドライブ専用，アナログRGBモニタ専用

2本のジョイスティックが同時に使える!!

デュアル ジョイポート定価3,800円

ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

自己中心派2
自称！強豪雀士編

好評発売中

PC-9801シリーズ

5"-2DD

5"-2HD

3.5"-2DD

定価7,800円

▶ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日発送！ 宅急便であなたの家まで配達します．下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(送料無料) 住友銀行池袋支店 普通口座1102614

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

Micronet マイクロネット CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

ぎひっ

ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれね〜か」「おやっさん！なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた！。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。

今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！12都市での抗争を、再現！極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合!?きみの力しだいでこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.G(シミュレーションゲーム)に不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク！

X 1	5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN

たんたん たんばが ゲームに成った!

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ プロデュースA.A.STATION) をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません…………!?。

- オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。
- オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)
- 「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも? (エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

ついにX68に、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!

X68K 5"2HD……………………7,800yen

移植版もゾクゾク登場予定!

X1 TURBO	5"2D	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
FM77	3.5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN

GRAPHIC TOOL

GABAN MSX2 がばん

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5"2DD……………………9,800yen

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

各機種 ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上

PC-9801 5"2DD(二枚組)…………6,800yen

PC-9801 3.5"2DD(二枚組)……6,800yen

バスマウス対応 256K以上

PC-9801 5"2HD……………………6,800yen

PC-9801 3.5"2HD…………………6,800yen

インテリジェントマウス対応 1ドライブ可

FM77AV 3.5"2DD…………………6,800yen

STORM

NEO STRATEGIC SIMULATION

PC-9801 5"2HD ……7,800YEN

PC-9801 3.5"2HD ……7,800YEN

PC-9801 5"2DD ……7,800YEN

PC-9801 3.5"2DD ……7,800YEN

MOTO
最笑最怒の超不可思議
RPGついに登場!!
●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は，使用機種名を明記の上，現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	ハソコンショップハトソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトヒア	(0196)23-4470
	テンコートチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台		
	テンコートチェーン仙台本店	(022)225-5290
	テンコートチェーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子テンキコンヒュータ中央店	(022)224-5591
郡山	タイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司テンキ前又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子テンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
長岡	丸専テハート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンラント21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンラント21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンラント21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	タイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ホンヘルタ上尾	(0487)73-6711
津田沼	イトーヨーカトー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンヘース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ヒックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマキワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンハート長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	タイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモラントあさみの	(045)901-1901
	ICコスモラントかもい	(045)934-9636
川崎	セキクチテンキ川崎店	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーティオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	タイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカトー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遇兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメティア館	(0776)23-7621
	たるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルハ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルハ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルハII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエタM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロート	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	シャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	シャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールト 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノラント	(06)634-1211
	J&Pメディアラント	(06)634-1511
	ニノミヤエレラント	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンラント難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンラント駅前第4ヒル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンラント奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C−SPACE	(078)391-8171
	タイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館店	(078)412-8251
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	㈱COM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソラント	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	タイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	タイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ヘストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ヘストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ヘスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です 著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています

「野球道」お買上げの方にもれなく、オリジナルディスケットケースをプレゼント

野球道ユーティリティ対戦ディスク
絶賛発売中!
●2人対戦
●日本シリーズ
2,000yen

企画/開発 日本クリエイト
販売 ソフトベンダー・タケル
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1
Tel (0729)96-1564

T&Eマガジン・ディスクスペシャル

あのT&Eソフトの開発ウラ話や新作・おもしろ情報をユーザーにおとどけするT&Eマガジンがディスクになり、タケルで登場!!スタッフやプログラマーが画面狭しとアニメで登場し、生の音声も入り迫力タップリと臨場感にあふれています。最新作ソフトの情報やディスクスペシャルオリジナルゲームもはいって、ディスクマガジンだからこそ体験できるオモシロソフトです。

発売機種 MSX2 3.5"2DD・2枚組 価格 ¥2,500
企画/開発 T&Eソフト
販売 ソフトベンダー・タケル
MSXは、アスキーの商標です

あのGDのブラジルコースをそのままプレイできるぞ。
グレイテストドライバー1コース
GDを目指し疾駆しろ!

サイオブレード&GDオープニング
地上で宇宙で繰り広げられる究極のアニメーション。
このオープニングを観るだけでも満足してもらえる、バツグンのサウンドとアニメ処理。

サイオブレードミュージック集
PSG、FM音源にて全曲収録。

サイオブレードヒント集
チーフデザイナー中島が語る解方ポイント

2人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」
88、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。

ARUGO-J
おぐらの、おくら入りオリジナルシューティングゲーム。

レイドック2アニメーション公開
+じゃなくてもOK 迫力あるアニメーションが展開、氷の惑星へ向けて発進。

なんとMSXがキミの声でしゃべる「MSX2おしゃべりくん」
このソフトだけでMSX2がしゃべります。

スーパースクープ!!「ハイドライドX」
T&Eソフトの次期R.P.Gに迫る。画面の奥から聞こえる開発者のうめき声。

新春スペシャル座談会
司会 横山英二 出席者 内藤時浩 吉川泰生 中島健二
不気味な四人の顔が画面狭しと大討論。話す人の顔がアップになり迫ってくるぞ。四人の先生の笑い声も入り臨場感もタップリ。

画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！
これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう星間貿易。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

お、すすんだね。
〔スパーキーの、ある一日〕
© 1989 Lucasfilm Ltd.
パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。
パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワード U1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。
24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円)
内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。
マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円)
MSX2+ だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい。FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。
A1WX
パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円
MSX MSX2 のソフトも使用できます
MSX2+ パソコンは、
▶マウスを絵筆に256色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属 ▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) コンピュータ事業部 リビング営業部
MSXはアスキーの商標です
(フロッピー搭載の MSX2+ 標準機、FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)
MSX2+ は、ゲームの迫力もちがう。
MSX2+ 専用ゲームソフト新登場!!
★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(¥6,800・2DD×2枚組)
★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
(¥6,800・2DD×2枚組)
パソコンを新しくするパナソニックです。
Panasonic
心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社

朝だ! 徹夜だ!

ポンセ松崎の

麻雀ホーロー記

ポンセだっ。「平成元年を飾るソフトは麻雀であるっ!」と勝手に決めてしまった。そこでおすすめの5本のソフトの紹介と、な、なんと、女流プロ雀士への直撃インタビューという豪華2本立て特集! どうだっ、文句があるか〜っ!!

プロに聞く!!
——女流プロ雀士・高橋純子初段

●プロフィール
生年月日はヒミツ! 日本プロ麻雀連盟初段という実力者。フリーの編集者からプロ雀士に転身した変わりダネで、雀歴は5年。「忙しくて、当分結婚できません」とのことだ。

ピンとこない人もいるかもしれないが、麻雀にもプロがいる。といっても、賭マージャンで生きているギャンブラーのことではない。競技としての麻雀の名人たちのことである。ここに登場してくれた高橋さんは、数少ない女流プロの成長株なのだ。

プロ雀士ってどんな人?

そういうわけで、わざわざ編集部まで来てもらった彼女は、「エ〜、この人が麻雀を!?」って感じの小柄でチャーミングな女性だった。イカンイカン、ポンセ自身も麻雀を色メガネで見ていたようである。さて、プロの麻雀とはいかなるものなのか? さっそく聞いてみることにしよう。

「プロの団体は現在2つあって、私が所属しているのは〝日本プロ麻雀連盟〟。もう1つは、ファミコンソフトで有名になった井出洋介プロなどがいる〝最高位戦〟という団体です。ウチに限って言うと、プロの数は80人ぐらい。そのうち女性は15人ほどです。もっとも、女性で活動しているのは5、6人なんですけどネ。

プロになるためには、試験に合格しなければなりません。実技と筆記がありまして、筆記試験は麻雀以外の問題も出るんです。たとえば、〝○○会社の正式名称を答えよ〟なんて質問もあるんですヨ(笑)。実技は、私のときは2日間にわたって行われました。1日に半チャン4回やって、計8回。運がよかったのか、トップの成績だったんです。試験に合格すると、〝初段〟と認定されることになるんです。

……プロになると、毎月決まった日に行われるプロリーグや、順位戦などに出場します。前期・後期に分かれているんですが、1年を通して成績のよかった人が、次の年に昇段できます。ほかには雀荘と契約して打ったり、雑誌に原稿を書くなどの仕事があります」

女の人も麻雀しましょ！

どうかな？　麻雀のプロについて多少はわかってもらえただろうか。２つの団体ともトップクラスの人は九段とか十段の実力で、下に行くほど人数が増えていく、ピラミッド型の構成になっているとのことだ。そして、どちらの団体からも尊敬を集めている、〝神様〟みたいな存在が阿佐田哲也氏。ご存じ直木賞作家であり、麻雀小説の大家である。高橋さんは、プロ１年生というフレッシュさん。どんどん実力をつけて段位を上げてほしいものだ。

続いて個人的なことを根掘り葉掘り。どうして、プロになろうと思ったのカシラ？

「麻雀を覚えたのはOLになってからなんです。入った会社が男ばっかりで、集まってやるのはお酒か麻雀。それで自然に覚えたんですネ。それから少しブランクがあったんだけど、某パソコン誌の仕事を始めたら、これが大変！　麻雀好きが多くて、一気にその魅力にとりつかれてしまいました。だんだん負けなくなってきて、〝アレ？　私って麻雀の才能があるのかな〟と思うようになってきて……」

なるほど、それでプロ・テストを受けるまでにのめり込んじゃったのネ。それでは、最後に夢を聞かせて！

「今度、青山（東京）で麻雀を教える教室を開きます。とくに女性向けのネ。というのは、女性にもっと麻雀を楽しんでもらいたいんです。麻雀って、どうしても暗いイメージがあるでしょ、だけど純粋な競技麻雀という世界もあるんですヨ。とにかく、若い女性に麻雀のおもしろさを知ってもらいたい。そのなかから、私みたいにプロをめざす人が、どんどん出てきてほしいんです。これが、いちばんの夢かなぁ。個人的にはもっともっと実力をつけて、麻雀誌に記事が書けるようになりたい！」

ウ～ン、小さな体にデッカイ夢！　ポンセは、絶対応援しちゃうゾ。

プロが斬る!!

パソコン誌の仕事をしていただけあって、高橋さんは麻雀ソフトにも詳しい。これまでに出たソフトのほとんどを、プレイしたことがあるという。そこで、下の2点を実際にプレイしてもらった。さて、プロのキビシイ目で見た印象はいかに！？

今夜も朝までパワフルまあじゃん2　デービーソフト

→

思わず口を押さえてしまった彼女。それもそのはず、相手に天和をやられてしまったのダ。

いわゆる〝フロク〟が楽しい『今パ２』（長いので略）だ。〝強さ〟という点では、ちょともの足りないが、手を替え品を替え、とにかくアミューズメントに徹しているところはスゴイと思う。

「のっけから、〝顔面登録〟で笑わせてくれます。ノーマル麻雀のモードなのに、全然ノーマルじゃないのよネ（笑）。でも、こういうのって好き！　麻雀入門用としては、とってもいいと思います。私がゲーム業界にタッチしていたころは、こんなタイプの麻雀ソフトが出ようとは夢にも思いませんでした」

麻雀武蔵　コスモス・コンピューター

満貫を上がってピース！　上がったときの喜びには、プロもアマチュアもないんだネ。

『今パ２』の対極にあるのが、この『麻雀武蔵』といえるだろう。現在のところ、〝実力派〟ソフトの最右翼だと思うのだが……。『有名人データ集』を使って、まだ手合わせしたことがないという〝阿佐田哲也氏〟に挑戦してもらった。

「う～ん、阿佐田さんらしさが出てますネ。〝赤塚不二夫〟さん、〝マーサ三宅〟さんも、かなりの打ち手とみました。オープンモードでやってみると、おのおのの手の内がわかって興味深いと思います。想像していたよりも、データがうまくインプットされてますネ」

麻雀ソフト大集合

おすすめの5本を紹介するゾ。チェックポイントは単なるおアソビだが、1〜5の順に高い評価となっている。まぁ、「ふぅ〜ん」てな感じで見てもらえればヨイ。各ソフトハウスのみなさん、おアソビ、おアソビですから、そこんとこヨロシクね！

阿佐田哲也のA級麻雀

神様がアドバイスしてくれるゾ！

ポニーキャニオン
MSX2
5,800円

練習にもってこいのリピート機能！

タイトル画面。眼光鋭い阿佐田哲也氏のどアップだ。う〜む、さすがである。

プロからも〝神様〟といわれる阿佐田哲也氏に敬意を表して、まずはこのソフトからいってみよう。売りはなんといっても、監修者・阿佐田哲也氏のアドバイスが受けられる練習モードだろう。ほかにも対局モード、王位戦モードがあり、この値段ならお買い得だ。

まずは練習モード。ESCキーを2回続けて押すと、阿佐田氏の顔が現れて、たとえば〝○○を切れ〟とか〝ポンしてはいけないゾ〟などとアドバイスしてくれるのだ。傑作なのは、阿佐田氏がときどき〝居眠り中〟になって、アドバイスをくれないことがある点。知ってる人もいると思うけど、氏はナルコレプシーという奇妙な病気に悩まされていて、時と場所を選ばず、突然、眠っちゃうことがあるのだ（もちろん、笑っちゃイケナイ）。そして、リピート機能もウレシイ。まずは自分の力でやってみて、続いて同じ配牌、同じツモで、氏のアドバイスどおり打ってみる。ハテサテ、結果はどうだろうか？　同じように打てればキミは上級者、全然違った手になったら、まだまだ修行が足りないってことかもネ。要するに打ち方の基本を覚えたい人には、かなり参考になるモードだといえるだろう。

練習モードで腕を上げたら、今度は対局モードでプレイしてみる。コンピュータ側の思考レベルが5段階あるらしいから、下から順番にジワジワと実力をレベルアップしていこう。阿佐田氏をのぞくと対戦相手はみんな女の子だけど、あなどってはいけないのだ。

リアルな雀卓のグラフィック。サイコロの動きがオモシロイ！

海底（ハイテイ）で上がった〝神様〟。ウハウハとご満悦である。

最後は究極の王位戦モードだ。何が究極かというと、とにかくスケールがデカいのだ。ステップが1〜3とあり、地区予選〜全国大会、アジア大会〜世界大会、太陽系大会（！）〜銀河系大会（!!）というスゴさ。ア〜ア、もう何も言うことはありまへん。とてもじゃないが、ポンセの実力では銀河の覇者にはなれっこない。だけど、宇宙人と麻雀なんて楽しそうだよネ！

チェックポイント	
強さ	4
ユニーク度	4
臨場感	3
総合評価	4

コスモス・コンピューター
PC-9800シリーズ
🄿9,800円

有名人データを相手に思い入れタップリ！

武蔵はどんなソフトか？

『武蔵』は麻雀ゲームソフトとしては、配牌にしても、対戦相手の打ち方にしても、くせがなくて好感が持てる。思考ルーチンも超スピードだし、グラフィックもなかなか美しく見やすい。

オープニングの宮本武蔵のグラフィックに続いて、メニュー画面となる。「勝ち抜き戦」は最初に名前を登録し、最下位から上のランクに上がるためにはどうしてもくぐらなければならない関門だ。

「賭麻雀」は持ち点1000$での点とりゲーム。「自由選択」は登録メンバーを自由に選択して選べる。

「モード選択」には観戦モードと指南モードがあり、観戦モードでは自分の手もコンピュータが打って、フルオートでゲームが進行し、指南モードでは登録メンバーのだれかを自分の代わりに打たせて指南してもらう。

「初期設定」は、打ち手の交代、名前の登録・変更、ユーティリティー（データディスクの初期設定、打ち手データのコピーを行う）がある。ゲーム中にESCキーを押すと、オープンモード、オートモード、スピード、持ち点表示などを指定できる。

初心者が麻雀を練習するには、指南モードで、オートモードをOFFにすると、コンピュータからの指南をゆっくりと考えながら進行できる。

メニュー画面。

ゲーム画面。

有名人データ集 Vol. 1

『武蔵』には、打ち手の手すじを学習して覚える機能がある。この機能を使って10人の有名な麻雀士の打ったデータを収録した「有名人データ集Vol. 1」（4800円）が発売されている。あくまでデータに基づいてコンピュータが打つわけだから、これらの人の麻雀の力量と勘違いしないようにしよう。とはいえ、ふつうじゃこれらの人たちと麻雀を打つことなどできないから、これはもう買うしかない。

私の実力と『武蔵』の実力？を見るため勝ち抜き戦をやった。４人で打ち、上位２人が上の２人と打ちつなぐ形で進行。私は結局、半チャン18回でみごと名人位につくことができた。この間3～4位で下に下がったのは４回あった。

ゲームでは負けても損はしないというわけで、つねに最良の上がりをねらって強気の打ち手をとれるから、結果として勝てるが、現実の麻雀でこんなことをすると相手は人間だから作戦を変えて、手ひどい目にあわされる。ゲームと現実を間違えてはいけない。

なお、有名人データ集は今後も企画されていて、続編が出るそうだ。

指南モード&オープンモード。

ついに名人位に！

チェックポイント	
強　さ	四萬
ユニーク度	四萬
臨場感	伍萬
総合評価	伍萬

コナミ
MSX2
2月中旬発売予定
ROM5,800円

コナミの人気キャラが せいぞろいだ！

対戦相手の性格設定ができる

『牌の魔術師』というタイトルは、阿佐田哲也氏の本から取ったものだろう。まったく、氏の影響力の大きさには驚くばかりである。麻雀界のエゾエさんといったら怒るだろうか、やっぱし怒るだろうネ（ス、スイマセン！）。

な～んて、バカなことを言ってる場合じゃない。おなじみのキャラクターたちがキミの挑戦を待ち受けている、コナミの超新作の紹介だ。かずかずの人気キャラを送り出しているコナミならではの麻雀ソフトがコレなのだ。

ゲームは練習対局と実戦対局がある。まずは、練習対局から説明しよう。写真にあるように、対戦相手は8人（？）。これは実戦でも同様だが、このなかから3人を選んでプレイすることになる。

対戦相手をズラ～ッと並べてみた。新作『スナッチャー』のキャラが早くも登場！

性格設定のモードだ。この写真は初期設定のままだが、スペースキーとシフトキーで、レベルを変えることができるのだ。

たとえば、強気なシモンとか鳴き虫のアフロディーテなど、あらかじめ性格が設定されているのだが、この性格は変更が可能。7つのパラメーターを調節することにより、正反対の性格にすることもできるのである。といっても、最初のうちは、各キャラクターの打ち方を研究するためにも、そのままやったほうがいいように思う。また、ほとんどのソフトが「ウチのソフトはこういうルールでやりましょう！」って感じでルールを設定してあるのに対し、10種類のルールを採用するかどうか選択できる点も便利なところだ。もちろんHELP機能もついていて、適切なアドバイスをしてくれる。

続いて実戦対局だ。こちらは、中・上級者向けで、キーを操作しないと、

「リーチ！」と、『グラディウス』で名を上げたモアイから声がかかった。

鳴けたり、上がれたりできるウインドーが開かない。これを不親切だと思う人もいるかもしれないが、よりホンモノに近い形だから、ポンセは評価したい。だって、親切すぎるのも考えもの。鳴く意思がないのに、鳴ける牌が出るたびにウインドーが開くのは、ゲームの進行をさまたげて興ざめな場合が多いよネ。というわけで、このモードにはチョンボがある。ためしにやってみたら、「ジャ～ン！　チョンボ！！」と声がして、罰符を払わされてしまった。意見が分かれるところだとは思うけど、ユニークなシステムではある。そして、『コナミの新10倍カートリッジ』があれば、データのセーブができるのだ。

かわいいグラフィックだけど、中身は本格派のソフトだといえるゾ。

ハッハッハ！　海底（ハイテイ）で親満を上がったぞ。マ、こんなものサ！

チェックポイント	
強さ	
ユニーク度	
臨場感	
総合評価	

今夜も朝まで POWERFUL

デービーソフト
PC-8801SRシリーズ
PC-9800シリーズ
X1turboシリーズ
MSX2
各Ⓣ7,800円

とにかく楽しけりゃいいじゃん!

ヨクバリな 4つのモード

元旦

クリスマス

日付しだいで、タイトル画面はごらんのとおり。ホントによくやってくれるなァ。1月7日は……、オット、ヤバヤバ。

『ぎゅわん自己』とともに麻雀ソフト界に〝衝撃〟をもたらした『今パ』(クドいようだが略すゾ)の第2弾である。異端児だった両者が、それぞれ続編を出したということで、麻雀ソフトは〝マジメ派〟と〝ヒョーキン派〟に大別されるようになったようだ。ポンセはどちらもヨイと思う。麻雀っていろんな楽しみ方があるんだよネ。

さて、『今パ2』だが、前作同様4つのモードが楽しめる。マ、それぞれあとで説明するとして、今回の目玉をズバリ言い切ってしまう。目玉は、じつはゲーム自体ではなくて、ゲームの準備、すなわち登録モードにある! フフ、もう知ってる人も多いと思うが、〝顔面登録〟という画期的なシステム、コレだけで、このソフトは買いである。顔の各パーツをテンキーで選んで組み合わせるのだが、どんな顔になるかは、すべてを選択したあとでないとわからない。よって思わぬ顔が出現して、「ドッピューン!」ってコトになるわけだ。約53万通りという組み合わせがあるから、タップリと楽しめる。デービーのスタッフには「この大バカ者!」という、最大のホメ言葉を送りたいと思う。そうそう、写真のようにタイトル画面にも遊びゴコロがいっぱいである。

アレレ、登録システムの紹介だけで半分以上スペースを使ってしまった。

顔面登録モード。顔が画面に現れる前のキンチョー感!

ポコ麻雀ふぇすてばぁ。ああ、ホノボノとしてしまう……。

このへんで、中身のほうに移ろう。まずはノーマル麻雀(どこが!)エクセレント。前作は2人打ちだったが、今度の相手は3人のオジン。日付の登録しだいで、いろいろしゃべってくれるところがミソだろう。顔の後ろにチラチラする背景が気になる人のために、スクロールを遅くする機能までつけてしまった(イヤハヤ)。2つ目はエキサイト麻雀・お姉さん組。これは、上がるたびに相手の女の子が脱いでいくという正統派(?)。新たに外人の子が加わったところが新機軸といったところだ。続いて、さすらい麻雀THE WORLD。舞台が日本から世界へ広がり、すごろくスタイルで進行する。ギャンブルモードの〝ボケクイズ〟が、とくに傑作といえる。最後のポコ麻雀ふぇすてばぁは、ひたすらカワユイ!

要するに、そういうわけ。どう、エキサイトしてくれたかナ? これ以上は〝ポプ倫〟に引っかかるからダメ!

チェックポイント	
強さ	3
ユニーク度	5
臨場感	3
総合評価	5

※画面はPC-8801SRシリーズ。

ぎゅわんぶらあ 自己中心派3

ゲームアーツ
PC-8801シリーズ
Ⓣ6,800円

知る人ぞ知るマイナーキャラ総マクリ!

麻雀ゲームの定番、『ぎゅわん自己』である。あれよあれよ、という間に3作目。ディスクは1枚で、今回の雀士は10人。哭きのカバ、片ちん大王、武田震源、E.T.、早乙女牌、バババプロ、ジニアス斉藤、カラポン、CHON²、ケケケの北郎という顔ぶれ。シリーズ作といっても、この『3』だけでも、これだけのメンツとプレイできる。前作のうちどちらかを持っていれば、ドライブ2に入れておけば、そのディスクからもメンバーを読み込んでくれる。で、前2作を両方持っている人は、ユーザーディスクを作って、両方のキャラを組み入れて、『3』と合わせ34人の雀士とプレイすることができる。前2作は12人ずつだったのが、今回は10人。2人少ないのはなぜか？　まっ、思考ルーチンが、より精密になっているのでは、と好意的に解したい。

えー、『ぎゅわん自己』は、今さらいうまでもないけど、片山まさゆき氏のコミックのゲーム化。マンガどおりの強烈な個性を、パソコン上で展開してくれる、というのが売り。タコなきばかりする人や、確実に上がり続ける人、はっきりいってヘタクソ、と34の個性がひしめく、麻雀ランドなのである。なんとなく、これをプレイしていると、コミックのほうにも自分が登場してもおかしくないような気がしてくるわけである。

今回のメンバーで、面白いのはやっぱり女の子のCHON²と、早乙女牌。かたや、アイドル雀士、かたやお嬢様雀士。彼女がカミチャにいると、チーをしたときに、「どうぞ」の一声がうれしかったりする。そのほか、哭きのカバは、自分のツモが悪いからと、哭き麻雀に徹したムーミン雀士。強さ、という点では、ジニアス斉藤か。非常に堅い麻雀で、こっちが大きい手をねらっていると、さっとノミとかで上がられたりする。

と、これらの個性が最大限に発揮されるのがツキアリモード。配牌をかなり操作してるから、マンガどおりの打ち筋を見せてくれる。このゲームの楽しみは、やはりツキアリモードだと思う。もちろん、ツキなしでは、いっさいインチキもなくて、まともな麻雀に近づくが、やっぱりここでも、個性は保たれている。と、まあそんなとこ。

そのほか、指導モードやオートモード、オープンモードなど、麻雀のお勉強に役立つ機能や、点数計算の仕組みなんかもマニュアルにあるので、これから麻雀を覚えたい、という人にもおすすめ。ただ、この『3』だけで麻雀覚えると、とんでもないことになるかもしれない。このゲーム単独でも面白いが、より楽しむためには、単行本で出ている、片山まさゆきの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』(全7巻・講談社刊)を読んでからプレイすることをおすすめしたい。きっと、楽しみが20倍ぐらい増加するはずである。

個性的な雀士たち

東一局の開始。

CHON2にツモられた。

表情の変化も見もの!

哭きのカバが抜けた!

チェックポイント	
強さ	四萬
ユニーク度	伍萬
臨場感	伍萬
総合評価	伍萬

最新ソフト徹底攻略法

ハーイ、元気？ 今月からガガーンと登場の〈最新ソフト徹底攻略法〉をよろしく。キミの持ってるおもしろゲームの必勝法がバッチリとわかるぞ！

信長の野望
戦国群雄伝

光栄

戦国群雄伝でキミが大河ドラマの脚本・監督・主人公

戦国群雄歴史年表

西暦	年号	実際の歴史	与志田謙信
1560	永禄3年	5月 織田信長、桶狭間の合戦にて今川義元を破る	
1561	永禄4年	9月 武田信玄、上杉謙信、川中島にて戦う（第四回川中島の合戦）	10月 越後より信濃攻め、武田信玄、甲斐に退却
1562	永禄5年	1月 織田信長と松平元康（徳川家康）清洲城で同盟を結ぶ	2月 越後より越中攻め、神保長職死亡し神保氏滅亡 5月 上野より武蔵攻め、北条氏康、安房に退却
1563	永禄6年	3月 織田信長の娘・徳姫と松平元康の長子・竹千代（信康）との婚約成る	
1564	永禄7年	2月 徳川家康、三河一向一揆平定	4月 武蔵より安房攻め、北条氏康死亡し、北条氏規継ぐ
1565	永禄8年	5月 室町幕府十三代将軍・足利義輝、三好義継・松永久秀らに殺される	6月 越中より能登攻め、本願寺光佐死亡し本願寺氏滅亡 8月 武蔵より甲斐攻め、武田信玄死亡し、武田氏滅亡
1566	永禄9年	11月 毛利元就、尼子義久を攻略	

与志田謙信

上州は群馬県桐生市に生まれる（編集長と同郷というのがコワイ）。早くから光栄シミュレーションにひかれ、元祖『信長の野望』、『同・全国版』、『ジンギスカン』、『維新の嵐』そしてこの『戦国群雄伝』と、そのほとんどのラインアップをプレイ、統一を果たした（なぜか『三国志』だけはまだ）。マンガ家なのかライターなのか、はっきりしないなんでも屋の現在28歳——。

個人的こだわりにおける前置き

▼

シミュレーションゲームの醍醐味はなんといっても、その"疑似体験"にある。と言いきってしまってよいものかは別として、少なくとも私はそう思っている。

歴史上の英雄、架空都市の軍務司令

PC-8801SR以降 5"3枚組 9,800円 オリジナルサウンドウェア（CD版）付き12,300円 発売中

官、それらにだれしもがいともたやすくなりかわることができるのだ。それはなんとも、このうえのない贅沢なアソビではないだろうか。そして、質のよいシミュレーションゲームほど、その世界を実感できるものとして堪能させてくれる。光栄から、これまでにリリースされたシミュレーションゲームのどれもが、この私を魅了した。とくに日本史に興味のある私にとっては、そのどれもがどれほど胸躍るものであったかは、歴史好きの同好の士の諸君ならばたやすくおわかりいただけよう。

さて、堅苦しい前置きで始めてしまったが、これから私がこの任されたページ内で展開していこうと思っているのは、いわゆるふつうのゲームの攻略法ではない。先ほど前置きで述べたように、シミュレーションとは疑似体験である。いかにその世界に浸り、アソぶかが最高の楽しみであって、ゲームの勝敗は二の次のことなのだ（とはいえ、勝つほうがより楽しみが深まるのはトーゼンのことであるが）。そんなわけで、ここはひとつ諸君らもいかに早くゲームを終わらせるか、といったことは考えないで、はるか戦国時代に思いをはせ、ぜひともその世界に一喜一憂してもらいたい。それだけの魅力は十分に備わっているのが、この『戦国群雄伝』なのだから。歴史年表、戦国人名事典など手もとにあれば、なお結構。

かのJ.D.氏も言っている。「たかがゲームと思うなかれ」と。私は大いにうなずきたい。

これは、私が取り組んだひとつの戦国時代絵巻である。

与志田謙信起つ

ところで、以前の『全国版』のときもそうであったが、私はこの『信長の野望』シリーズで、いまだ主人公たる信長でプレイしたことがない。たいした意味があるわけではないが、これも先ほどから言っているこだわりの一つで、主人公に与えられる特権を使っては、面白みに欠けるからである。『信長──』ほか、一連のシミュレーションゲームには、主人公たるキャラクターにたいていボーナスポイントや何らかの特権が与えられていることが多い。初心者ならばいたしかたないが、ある程度シミュレーションゲームをかじった者ならば、あえてそれ以外のキャラでプレイしたくなるのが人情というもの。そこで、私は、この『信長──』に関しては、自分が群馬県出身であることから、越後・上野（こうずけ）、上杉氏を選ぶことにしている。

シナリオは、もちろん1の〝群雄割拠編〟で、スタートは1560年・永禄3年3月、私は30歳の与志田謙信として歴史の舞台に登場する。30歳という年齢は、天下統一を図るに十分な年齢であり、配下の武将はやや小粒なれど、隣接国の少ない北東部を押さえ、地固めが有利に進められるという利点を持つ。

まず、人材要素重視のこの『戦国群雄伝』で、最初になすべきコマンドといえば、これはおのずから〝情報〟しかないであろう。配下の各武将のパラメーターを把握せずにおかないようでは天下統一は望めない。マニュアルにはデータの記録用紙も付いているので、それをコピーし、大いに利用しよう。統治国の少ないうちはまだよいかもしれないが、治める国が多くなってくると、そうはいかない。だいたい、そういったことをめんどうがるようでは、この『戦国群雄伝』はもとより、多くのシミュレーションゲームを楽しむ資格がないと、あえて私は言いきる。今回は越後、上野のゲーム開始時の武将データを載せておいたので、私同様、上杉氏でプレイを始めたい方は参考にしていただきたい。

さて、そのデータを見終わって、何

各国とも兵はこのように大担に割り振ってしまおう。

ゲーム開始当初の越後と上野

ゲーム開始時の武将一覧

	氏名	齢	政	戦	魅	野	忠	兵	訓	装	隊
越後	与志田謙信	30	92	100	99	71	／	50	85	81	騎
	上杉景信	28	67	31	80	42	88	17	68	62	騎
	長尾政景	35	63	60	75	50	80	15	68	61	足
	宇佐美定満	67	75	88	71	49	81	13	77	72	騎
	直江景綱	53	79	41	72	61	87	15	78	79	足
	柿崎景家	40	26	76	49	52	85	17	67	78	騎
	斎藤朝信	35	31	67	65	72	84	18	65	67	騎
上野	北条高広	47	76	54	72	66	84	28	71	76	足
	北条景広	24	47	39	61	62	73	14	71	65	足
	河田長親	45	59	46	70	77	74	15	61	72	騎
	本庄繁長	21	45	34	49	42	68	14	64	61	騎
	本庄秀綱	23	25	40	46	52	70	13	74	63	騎
	色部勝長	38	31	33	52	47	73	13	70	76	騎
	吉江景資	33	29	41	28	21	87	12	71	65	鉄

うことほど、バカげたことはない。

これらのことから、この武将データというのは、かなり重要なポイントを占めていることになるわけだ。どの武将に何をさせるべきか、きちんと考えておきたいものである。

ゲーム開始当初は、やはり内政に力を入れ〝開発〟を進める。とりあえずは、9月の米税収を上げるため、開墾・治水を。行動力に余力のある手の空いた武将には、訓練を命ずる。

4月、上野にて村上義清なる男が仕官してくる。戦闘力のやや低い武将たちばかりで、心もとなかった上野には、この男の戦闘力71は大きな力である。すかさず家臣に取り立て、褒美を与え忠誠度をアップさせる。実際、そのあとこの村上義清は大きな働きをしてくれることになる。

9月の米税収がすむと、今度は3月の金税収のため、開発政策を町投資に切り替える。そして、訓練。3月、9月を境に、以後基本的な内政の政策である。機はまだ熟さない――。

をすべきか、各人プレイの仕方はさまざまであろうが、私は〝軍事〟である。とは言っても戦争ではない。兵士の再編成である。データを見るとおわかりかと思うが、最初に与えられた兵士配分のデータでは、攻防ともに適していない。各部隊にちょぼちょぼ兵士がいても仕方がない。『信長――』はご存じのとおり、総大将部隊が全滅してしまえばそれで負けなのだ。ここは、大名・城主を含め、戦闘力のある武将に兵士を割り振ってしまおう。1国につき4部隊ほどに大胆に配分したほうが、攻防ともに戦略が生きてくる。ま、いきなり最初のコマンドで、これをやる必要もないだろうが、内政を推し進めているうちに、不意を突かれいきなり攻め込まれるということもある。ともかく、早めのターンのうちにすましておきたいコマンドである。

それと、先月号の特集や先々月号の情報を読まれた方や、すでにプレイしている諸君はご承知のとおり、この『戦国群雄伝』には、行動力というシステムがある。上限を200とし、各コマンドにはそれぞれ消費行動力がともなう。毎月政治力の約30%で回復するものの、政治力のかなり低い武将ともなると、何カ月も行動力を蓄えなければ、身動きすらできなくなる者も出てくる。とくに、城主の場合は要注意。命令が出せなくて、一戦も交えずに負けてしま

こうなると何もできない

政治力の低い武将は役立たずなのである。

年貢率の変更は毎年3月・9月のみ行える。

川中島無血勝利 そして―

1561年・永禄4年9月、時代は動き始めた。まず、三河の徳川家康が信濃に攻め入る。勝利も束の間、甲斐の武田信玄が信濃を奪い返しに進軍。すかさず、尾張の織田信長は手薄となった三河に攻め入り、家康の首を討ち取って、徳川氏滅亡。たった1カ月の間の出来事である。

機は到来した。翌10月、ワシは宇佐美定満以下、兵三部隊を率いて信濃に攻め入る。我が兵164、武田軍52。敵は

一戦も交えず甲斐に総退却した。宿命の川中島には一滴の血も流されず、信濃は与志田領となった。

新たなる信濃の地を加えて、内政政策が続けられる。が、自分をも含め、武将3人の信濃の内政は、思うように進まない。それに加えて、軍師である宇佐美定満、長尾政景が、ともに甲斐の引き抜きにあってしまう。まさに武田信玄、汚きやつである。

越中攻め

武蔵攻め

翌1562年2月、越後に残された与志田軍は越中攻めを敢行。直江景綱を総大将に、能登攻めに失敗した神保長職を討つ。信濃を取った越後の背後に敵はなし、全兵力を越中に移し、神保氏はあっけなく滅亡した。

5月には、上野・北条高広を総大将に、武蔵・北条氏攻めが行われる。敵の城主は北条氏政。籠城戦の末、武蔵も与志田の手に落ちた。

無情 父と子

領土を5つに増やし、国力の増した与志田軍に仕官する者、その後多し。しかし、これといった有能な武将はなかなかおらず、やはり、戦後処理で敵の武将を召し抱えたほうが、その後の政策をかなり有利にするようだ。

北条氏政もそんな一人である。武蔵の城主であった彼も、今や与志田軍の中枢である。里見氏亡きあと、北条氏の領土となっている安房へ、彼は武蔵・与志田軍総大将として攻め込む。1564年4月のことである。そして悲劇は起きた。

安房の総大将は北条氏康、彼の実父である。無情にも、ここに父と子の戦いが展開される。兵力は、ほぼ同等。

最新ソフト 徹底攻略法

信長の野望

こちらは村上義清を控えた2部隊のみ。敵兵の寝返りもあって、かろうじて戦局は有利に進んだ。兵の少なくなった氏康は籠城。父子の争いは長期戦となる。だが、兵たちにより門は開かれ、氏康はあえて氏政の手により葬られる。戦国の世とはいえ、むごいことをしたと、後悔の念は今も続く。

その後、膠着状態の続くなか、それを打開するため、越中・直江景綱を周辺でいちばん手薄の能登に攻め込ませる。能登は本願寺氏の手に落ちていて、主力部隊がほとんど鉄砲隊である。し

能登・直江景綱VS本願寺光佐

無情・安房戦

大名の北条氏康が死亡しました
今後、北条氏規が跡を継ぎます

かし、兵力の圧倒的差において我が軍の勝利に終わる。本願寺光佐死亡。享年22歳という若さであった。

宿敵信玄落つ

1565年７月、突如甲斐に謀反が起こる。反乱の主謀者は、かつて我が与志田軍唯一の軍師でもあった宇佐美定満ほか数百名。兵力をかなり蓄え、討つこと不可能かと思えていた甲斐の命運は、ここに尽きる。謀反は正規軍の勝利で鎮圧されたが、国力の低下は否めない。宇佐美定満以下は、野に下る。

翌８月１日をもって、与志田軍は武蔵・北条綱成を総大将に甲斐に総攻撃をしかける。国力の低下した甲斐は、謀反による兵糧切れという情けない不始末で、早期終焉を迎える。戦国の巨星、宿敵・武田信玄はここに落ちた。

武田軍には、山本勘助をはじめとし有能な家臣が大勢いる。そのほとんどをワシは召し抱え、新たなる与志田軍を編成した。

次なる敵は、相模の北条氏、それに次ぐ駿河の今川氏、そして尾張・織田信長である。

時に1566年３月、天下統一はまだ遠い──。

やはり予想どおりの完成されたシミュレーションゲームである。とうていこのボリュームを１回のみの特集で伝えることはできない。当然、これは来月へと続くことになる。キミたちのプレイした戦国時代のレポートも待っているゾ！

武田氏滅亡への道

武田軍 武田信玄「生き恥はさらさぬ」

1566年3月現在の勢力図

1566年3月現在の与志田領武将一覧

	氏 名	齢	政	戦	魅	野	忠	兵	訓	装	隊
能登	直江景綱	59	79	41	72	61	99	65	75	50	足
越中	七里頼周	30	73	52	70	14	72	50	56	31	鉄
越後	上杉景信	34	67	31	80	42	100	0	100	57	騎
上野	北条高広	53	76	54	72	66	96	0	100	53	足
武蔵	里見義弘	36	64	59	88	69	95	20	55	39	騎
	河田長親	51	59	46	70	77	86	0	100	49	騎
	北条氏邦	25	49	58	81	70	65	0	100	64	騎
	大道寺政繁	33	26	66	53	41	95	24	100	49	足
	本田頼重	33	89	96	91	86	89	0	100	87	騎
	武田信繁	41	79	72	92	71	86	0	100	87	騎
	武田勝頼	20	71	73	91	76	88	31	100	84	騎
	山本勘助	66	90	90	80	79	100	20	100	81	足
	狩野泰光	45	30	15	45	59	79	10	100	73	足
	本庄秀綱	29	25	40	46	52	82	0	100	53	騎
	吉江景資	39	29	41	28	21	99	0	100	49	鉄
	武田義信	31	55	76	92	77	2	7	100	85	騎
	風間小太郎	27	11	85	64	10	91	30	100	49	足
	秋山信友	35	50	77	69	68	2	7	100	62	騎
	村上義清	63	35	71	77	70	89	50	100	45	騎
	小笠原貞種	46	37	31	42	55	100	0	100	49	足

今月の武将列伝

最新ソフト
徹底攻略法
信長の野望

『全国版』と『戦国群雄伝』の違いは、戦国史を語るうえに重要不可欠である、その史実に基づいた個性豊かな武将たち、約400人の登場にある。戦国人名辞典などで、キミたちが配下にした武将の経歴を調べてみるのもおもしろいぞ。

宇佐美定満

政治力・戦闘力にたけ、越後軍師として活躍したが、武田信玄に引き抜かれ、その後甲斐にて謀反を起こす。現在、浪人の身。

直江景綱

老体にムチ打ってマイナーな北陸方面の進軍を担当。越中攻め、能登攻めの総大将。現在能登城主。

村上義清

上野にて仕官。その戦闘力の高さを買って取り立て。武蔵攻め、安房攻めに活躍。現在、武蔵にて、次なる相模攻めに備える。

吉江景資

与志田軍、当初からの鉄砲隊。この時代の新兵器の威力を見せてくれたが、機動力の低さは困りもの。

北条氏政

武蔵攻めにて捕え与志田家臣に。安房攻めでは、総大将として奇しくも北条氏康と父子対決という、戦国の無情を味わう。

風間小太郎

安房攻めにて、最後まで北条氏康とともに与志田軍を悩ませた足軽大将。政治力が、めちゃ低く、戦でしか活躍できない男。

山県昌景

武田家臣として、有能な人材を幾人も与志田軍から引き抜いたスカウトマン。現在、信玄亡きあと、与志田謙信に仕える。

山本勘助

ご存じ、武田二十四将の一人。政治力・戦闘力ともに90という大名級の武将。これからの与志田軍の要となろう。

七里頼周

有能な人材の少ない北陸方面において、唯一政治力のあるお方。加賀大名・本願寺光佐、能登にて死亡のあと与志田家臣に。

(注) 史実とはカンケーありませんのであしからず。

今宵はここまでにいたしとうございます

水滸伝
天命の誓い

光栄

梁山泊に108人の英傑がつどうとき、この世の闇が払われる。

天雄星豹子頭林冲こと、E・JUNの『水滸伝・天命の誓い』レポートも第2回目。もう、解いちゃった人もいるとは思うけど、読物として付き合っておくんなせい。

というわけで、前回の記事は、テスト版でプレイしてみたんだけど、やっぱり製品版でなきゃ、と考えまして、最初っからやり直すことにいたしましたです、ハイ。

まっ、ゲームもそうだけど、この世の中、何が起こるかわかりません。エンディング直前まで進んだユーザー・ディスクが壊れてしまいまして、テスト版を合わせれば3回目のチャレンジってわけですな。

しかし、ユーザー・ディスクを突っ込んだときに、どのバッファーを選んでも、「このデータは使えません」と表示されたときは、はっきり言って泣いちゃったよ、モウ。

話は変わるけど、ゲームだったら死んだり、天災にあったり、なんていうことは日常茶飯事だけど、現実にはそうはいかないわけで、ゲームで道徳や協調性なぁんてものが身につけられたらいいやね。

わけのわかんないことを、いつまでも書いてたってしょうがないから、そろそろ本題に入りやしょう。

シナリオ1をレベル5で再挑戦

やり直すっていっても、ただやり直すんじゃ意味がないってんで、レベル5でどこまでやれるか、やってみることにしたのである。好漢は当然、林冲を選んだ。

さすがに、最高難度だけあって今までのように簡単ではなく、仲間の無頼漢を集めるのにもひと苦労したけれど、どうにか仲間を増やしつつ、人気を上げていったんだ。

シミュレーションゲームをやっていていつも思うんだけど、ほかのジャン

PC-8801SRシリーズ　図9,800円、サウンドウェア(CD)つきは12,300円

最新ソフト 徹底攻略法

ルに比べて自由度の高さ（人それぞれ好みに合った楽しみ方ができること）が最大の魅力なんだよね。たとえば、同じ好漢を選んでも、府州の選び方だけでもう全然違った展開になるだろうし、建国後にしたって、一つ一つまじめに国を増やしていくやつもいれば、仲間ができたらいきなり全軍で攻め込んで、捕虜を捕まえては仲間を増やしていくようなやつ（これがけっこう、効果的だったりするから試してみてほしい）もいるだろう。

そのどれもが正解であり、みんなエンディングを見られるところがいい、ってわけだ。

とにかく、人のやることに惑わされずに、自分なりのやり方を見つけてほしいわけね。

じゃあ、なんでこんなの書いてるかって？　そりゃあ、それでもやり方がわからない人のためでもあるし、こんなやり方もあるんだよってノリなのよ。

で、なんとか前回の状態に戻したんだけど、配下の無頼漢はラインナップがちょっぴり変わってしまった。

あと、テスト版では見られなかったイベントが、幾つかあったので紹介しよう。

春3月になって、いきなり高俅が出てきたかと思ったら、「無頼漢どもに何ができるか」とか言ってくれちゃって、林冲がバカにされてしまったりする（後半になると、林冲を討とうとしている、なんてのも）。ムッ、と来るものがあるけれど、今はどうしようもない。

じっとガマンのE・JUNでした。

それから、各地を旅している無頼漢が不審のかどで捕らえられることもある。将来は仲間になるであろう無頼漢に、「早く高俅を切ってくれ！」なんて言われると、なんにもできない自分に腹が立ってくるぜ、ったく。

そうそう、また話が変わって恐縮なのだが、光栄の歴史シミュレーションの中でも初めての試みと言えるのが、〝身分〟の細分化なの。府州間における移動型と定住型に分けられて、移動型には、漁師、力士、武芸者、旅商人、旅芸人、無法者、道士、浪人など。定住型には、僧侶、漁師、人夫、医者、居酒屋、職人、学者、長者、若旦那、小娘、芸者、捕虜、罪人などがいる。

定住型でもまれに移動することはあるが、そんなにたびたびは移動しないから、居場所さえつかんでおけば仲間にしやすいだろうね。

今のうちに、イキがるがいいさ。

必ず、高俅を切ってやるからな。ガンバるんだぞ。

ひと目でわかるコマンド表

コマンド	体力	腕力経験	技量経験	知力経験	その他
遠征	−10				戦闘コマンドによる
退治	−15	+50	+50		人気1〜5増加
奉仕	−15	+10			仁愛により共鳴度増加
製造・船	−15		+15	+10	操舵・技量70以上必要
製造・武器	−15		+10	+10	技量60知力50以上必要
移動・強者	−10			+7	城×5が強者数の上限
移動・金品	−10			+15	移動量は知力による
逃亡	−15				人気・忠誠度低下
不戦同盟	−25			+18,+45	小者数・勇気による
塞に迎える	−25			+23,+60	人気・相性による
出向	−10				義兄弟も行える
調達	−15		+5	+10,+13	知力・技量・仁愛
狩猟	−20		+15		技量・勇気による
人事					好漢のみ
軍事					とくになし
宴会	+10				忠義が低いほうがいい
休養	+10				とくになし
施し					共鳴度・忠誠度増加

『水滸伝』における心得

ねぐら

いきなり、最初っから何をしたらいいんだかわからない人のために、流れ図にしてみました。

狩猟も奉仕も施しも、体力と時間を費やすので効率的に行うことが大切である。

たまには、休養しなくっちゃいけないんだけど、１カ月もなんにもしないのは、けっこうつらかったりもしますな。とにかく、翌年の１月までに人民の共鳴度を55以上（最低でも40以上）に引き上げなくてはいけない。

小者の雇い方は、最初は猛獣の出現に備えて、20～30程度を好漢だけに持たしておけばいい。

初めの３年間くらいは、十分な力を蓄える必要がある。金を集めては、小者を雇い、武器や船をそろえ、奉仕と訓練に明け暮れる毎日（いや、毎月でしょうか）なのである。

そして、十分な態勢をととのえられたら、いよいよ、他府州へと足を延ばして遠征を開始するのである。

今までの苦労と努力の成果が、ここにきて結実することになる。

国が大きくなってくれば、ただ、戦争しているだけではいけない。ときには外交による不戦同盟を結び、共に高俅に挑む必要もあり、同じ志を持つ者を仲間として塞に迎えることも、無駄な血を流さないためには必要になってくることだろう。

そして、実力（人気）をつけ、優秀な人材（無頼漢）を仲間に加えたら、自分の分身として義兄弟にしてやれば、１月に出す命令コマンドの数も増えるし、守りも当然固くなるわけ。

こうした地道な努力が、シミュレーションでは大切だし、その成果もまた、苦労しただけにうれしいものになるんやね。

狩　猟

奉　仕

施　し

休　養

雇　う

遠征退治

外　交

製　造

訓　練

義兄弟

最新ソフト
徹底攻略法
水滸伝

この身分は登用のしやすさに影響して、位の高いものほど仲間にはしにくいけれど、無法者や捕虜は仲間にしやすい。ってことは、なかなか仲間になってくれないような優秀な（パラメーターの高い）強者でも、捕らえて捕虜にすれば仲間にできるかもってことね。

それから、バカにできないのが〝操舵能力〟。『水滸伝』の戦闘HEXマップは、やたらと河が多い。また、その河を越えるのがヒヤヒヤもので、いちばん上流から下っても、流されてしまうこともあったりするんだから。

そして、こいつが最重要、今回の大目玉である〝相性〟。忠義、仁愛、勇気の精神を表す３つのデータは、そのうちで最高値をとるものが性格になる。強者どうしの相性は、この性格の比較によって決まるのである。

もし、自分の配下の無頼漢に、自分の好漢（府州の統治者）のパラメーターよりも高い性格のやつがいたら、要注意だぜ。

とくに１月には忠誠度が下がりやすいから、気をつけとかないと〝心変わり〟なんてこともありうるのだ。また、義兄弟を選ぶときにもこの点に注意しておくこと。そうしないと、何度も失敗してしまうよ。

さて、いつものように延安府（13）に塞をかまえ、狩猟、奉仕、施し、休養を繰り返して、富国強兵に努めた。猛獣（熊、虎、豹、狼）の出現に備えて、小者をそろえる。また、町へ出向いて、配下の無頼漢を探す。

と、ここまでが前回に説明したことだったんだけど、これを最初の３年間くらいは繰り返すことになる。そうすれば、お金にもずいぶん余裕ができてきたことだろうと思うので、船と武器をそろえて訓練に励むのだ。『水滸伝』の場合、武装度と訓練度は攻撃・防御力に多大に影響する。どんなに能力のある無頼漢でも、武装度と訓練度が低ければまともには戦えないぞ。

毎回、林冲でやっていて苦労するのが、〝忠義〟が高いから宴会の効果が低いこと。仲間が増えてくると忠誠度を上げるのが大変。それに仁愛が高くないから、知力80以上の（幻術の使える）無頼漢を仲間に加えにくいんだよなぁ（知力の高い者は、たいていの者が仁愛が高い）。まっ、しょうがねっかぁ。

河中府攻防戦

仲間を増やし、延安府（13）、慶州（14）、坊州（17）の３府州を固めた林冲の次なる目標は、凌振や単廷珪を中心とした官軍の守る河中府（25）である。河中府はその名のとおり、３本の支流が合流するところで、河に挟まれるようにして城がある。攻め込む府州によっては、非常に攻略がむずかしいところなのだ。今回は、坊州から攻め込んだから、非常に攻めやすかった。そう、『水滸伝』の場合、いかにすばやく部隊を展開し、挟み打ちするかがポイントとなる。『信長の野望』なら一部隊への兵力集中による一点突破が、そして、『三國志』なら多くの部隊での一斉攻撃が効果的だった。

『水滸伝』の戦闘のコツが、どうして部隊の展開にあるかというと、そのマップに最大の理由がある。今までの光

河中府を攻め落とすのは、大変なのである。

忘れたころにやって来る天災・人災

疫病

洪水

豪雪

猛獣

暴動

「こんちくしょー！」
と言って、思わずリセットを押しそうになるのをグッとこらえる。
こういう経験って、だれにもあるよね。とくに、疫病なんか来た日には、もう滅茶苦茶にしてやりたくなってしまう。
そのなかで、来てほしいなぁって思うのが、猛獣。なんせ、退治すれば人気が５も上がっちゃうもんね。

義弟の単廷珪を町へ出向かせて、仲間を集めさせる。外交と人事以外は何でも可能なのだ。

人気、能力ともに順調に成長を続ける林冲。

栄歴史シミュレーションのなかで最も入り組んだ地形、そして、やっと1部隊か2部隊通れるくらいの谷間にある城がそれである。とにかく谷や険しい山が多いので、たった1部隊に火計などを使われて、大部隊が足止めをくらったりするのだ。

河中府に坊州から攻め込むと、河上から攻めることになるので、河の流れに乗って敵の後方へとすばやく部隊を送り込むことができるわけ。まっ、こういうことは、何度もやってみた経験でわかる範囲のことだから、自分なりの攻略法をマップごとに調べてみるのも面白いんじゃないかな。

凌振と単廷珪を捕らえて、仲間に加えることに成功した林冲は、今や飛ぶ鳥を落とす勢いと言えた。

義兄弟の契り

いくら府州を増やし、仲間を増やしても、賊臣高俅を倒すためには、やっぱり信用のおける義兄弟が必要だ。義兄弟がいる府州には、林冲がいなくても命令を出すことができるようになるのだ。

しかし、義兄弟にできる数は限られているから、無頼漢のなかでも能力の高いやつを選ぶ必要がある。E・JUNは単廷珪を義兄弟に選びやした。

義弟となった単廷珪を河中府に残し、林冲は部隊を半分に分けると凌振を引き連れ、河南府（24）に攻め込んだ。技量の高い凌振の弓矢は強力で、敵の強者の体力に直接ダメージを与える（技量85以上の強者が使える）ため、林冲の前衛、凌振の後衛というコンビはすさまじい威力を発揮した。

重要な拠点、河中府と河南府を手に入れたものの、いまひとつ優秀な人材に欠けるため、義兄弟が増やせない。こうなったら、人材を手に入れるために手当たりしだいに攻め込むしかない。

林冲は最前線に出ていってしまったため、ここは単廷珪にひと働きしてもらおうということになった。まずは、商州（27）に残っている官軍の残党どもを蹴散らすべく、500の手勢を率いて遠征に出発した。

商州にはびこる敵の軍勢は600。相手にとって不足はない。敵の火計には苦しめられたが、30日以内になんとか城を占領することができた。

商州には、城が2つしかないからね。こういうふうに城の数が少ないときは、城取りの方針でいくのが効率的。城は占領してから1ターン耐えなきゃだめだよ。

続いて、朱武を配下に加えるために、京兆府（26）を攻めることにした。朱武は知力の高い無頼漢の中で、唯一、林冲と相性がいい。本当は、外交の〝塞に迎える〟で仲間に加えたかったんだけど、人気が足りないみたいで何回も失敗してしまったんやね。

商州には武器屋がないため、武装度を上げるために、一度、河中府に戻って武器を買った。

京兆府は、河の上流にある城が狭い谷にあり、その周りの地形が河や沼になっているため、非常に攻めにくい。

徽宗皇帝、待っててください。

最新ソフト

徹底攻略法

水滸伝

坊州（17）から攻めれば、河上から攻めることになるから、まだましだったのに………。なんにも考えないで（というより、ここまでトントン拍子に進んで調子に乗っちゃったかな）攻め込んだからたまらない。小者の大半を失ってしまった。

しかし、苦労のかいあって、念願の朱武を仲間に加え、義兄弟にすることができた（実際はそんなに簡単ではなくて、すぐには仲間になってくれなかったので、捕虜にしてから町へ出向いて仲間に加え、林冲のいる河南府まで移動させた）。

う～ん、苦労しているE・JUNの『水滸伝・天命の誓い』レポート。次回こそは、ゲームクリアをめざすぞ。

応援、ヨロピク！

チェックしておきたい強者!!

勇気と腕力ならだれにも負けないと胸をはる李逵。にせものもいるので注意。

李逵　無法者　年齢 28才

体力	99	体力上限	99	小者	0
腕力	95	腕力経験	0	忠義	59
技量	54	技量経験	0	仁愛	24
知力	15	知力経験	0	勇気	100

関羽の血をひくという関勝。仁愛型では、最強の無頼漢なのであ～る。

関勝　官吏　年齢 37才　高俅配下　忠誠度 88

体力	97	体力上限	97	小者	100
腕力	92	腕力経験	40	忠義	75
技量	79	技量経験	30	仁愛	90
知力	66	知力経験	15	勇気	83

す、すんごい能力を持っている花栄。なんとしても手に入れたい無頼漢の一人だ。

花栄　官吏　年齢 23才　高俅配下　忠誠度 100

体力	99	体力上限	99	小者	70
腕力	90	腕力経験	0	忠義	91
技量	95	技量経験	0	仁愛	75
知力	77	知力経験	0	勇気	84

史進のお師匠様（？）である王進。武芸百般に精通している上に、知力も高い。

王進　武芸者　年齢 37才

体力	87	体力上限	87	小者	0
腕力	88	腕力経験	0	忠義	79
技量	73	技量経験	0	仁愛	91
知力	71	知力経験	0	勇気	73

この人もなかなかできる。武芸者の史文恭。仲間にするのはむずかしいかも。

史文恭　武芸者　年齢 26才

体力	96	体力上限	96	小者	10
腕力	91	腕力経験	0	忠義	60
技量	73	技量経験	0	仁愛	33
知力	47	知力経験	0	勇気	82

ほかはまるでたいしたことないけれど、技量だけは超A級のスナイパー凌振。

凌振　官吏　年齢 24才　高俅配下　忠誠度 78

体力	93	体力上限	93	小者	50
腕力	32	腕力経験	0	忠義	40
技量	90	技量経験	0	仁愛	52
知力	59	知力経験	0	勇気	29

これまた、知力90以上の学者聞煥章。仁愛型。知力だけの頭でっかち。

聞煥章　学者　年齢 28才

体力	75	体力上限	75	小者	0
腕力	34	腕力経験	0	忠義	42
技量	37	技量経験	0	仁愛	71
知力	92	知力経験	0	勇気	32

仁愛型の道士、羅真人。技量も高くて、弓を使うこともできるのがお得。

羅真人　道士　年齢 64才

体力	97	体力上限	97	小者	0
腕力	16	腕力経験	0	忠義	61
技量	60	技量経験	0	仁愛	80
知力	93	知力経験	0	勇気	40

で、出ました。ついに登場の呉用。『水滸伝』最高の知力を誇っているのだ。忠義型。

呉用　学者　年齢 35才

体力	80	体力上限	80	小者	0
腕力	43	腕力経験	0	忠義	86
技量	39	技量経験	0	仁愛	70
知力	95	知力経験	0	勇気	58

女性代表の扈三娘の登場なのである。この人、女にしてはなかなかやります。

扈三娘　小娘　年齢 18才

体力	85	体力上限	85	小者	2
腕力	68	腕力経験	0	忠義	70
技量	81	技量経験	0	仁愛	72
知力	51	知力経験	0	勇気	59

高俅に仕える幻術士、高廉。公孫勝に敗れるまでは、その幻術は無敵だった。

高廉　官吏　年齢 27才　高俅配下　忠誠度 100

体力	94	体力上限	94	小者	100
腕力	73	腕力経験	0	忠義	67
技量	49	技量経験	0	仁愛	46
知力	84	知力経験	7	勇気	82

あまりにも有名な公孫勝。使いようによっては呉用よりも使える無頼漢。

公孫勝　道士　年齢 40才

体力	84	体力上限	84	小者	0
腕力	53	腕力経験	0	忠義	45
技量	72	技量経験	0	仁愛	81
知力	90	知力経験	0	勇気	54

マイト・アンド・マジックII

第2次調査隊

スタークラフト

『M&MII』の調査開始だ 読者の皆さん情報よろしく!!

無事ゴブレットを発見したぞ/

ワッハッハ、とうとう『M&MII』を好き勝手にレポートすることになったウーヤンですゥ。『M&M』といえば、1年ほど前、「学術調査隊」を率いて4回ほどレポートし、読者諸君の絶大なる支持を得たHeartという隊長のいたことを覚えているかな? 何を隠そう、それが私、ウーヤンだったのだ。今回組織された第2次調査隊は、まずこの特集ページからスタートする。そして来月からは連載として何回か調査結果をレポートしたいと思う。読者の皆さんの情報もよろしく/

言っとくけど同時進行じゃないぞ

さてさて、この『M&MII』だけれど、さっそく買ってプレイをしている人はどう思ったかな? 僕の感想はただ1つ、「何だかわからない」だった。大体、前作『M&M』もそうだったけれど何をしていいのかがあまりよくわからないんだ。ふつうのRPGだったら一本道で最初から終わりまで行けるなんていうのが多数派で、そうなると同時進行もできるけど、このソフトは無理だろな。というわけで、このレポートはあくまで僕の失敗談つきランダムなレポートになるのは必至だからそのつもりで。気楽に読んでちょうだい。それから君の、あなたのレポートも募集するから我こそはと思わん人はどんどんお便りください。詳しくはあとでね。

「わしの魔法の黄金のゴブレットが、恐ろしいゴブリンに盗まれてしまった。あいつは下の洞窟に住んでいるが、取り返してくれたらお礼を充分差し上げよう。」

ノルドンのクエストだ。

ノルドンとノルドンナ兄妹

先月号でミドルゲートは取り上げたから、ここの町はあんまり詳しくやらない。だけど、この町にはクエストが3つほどあるから重要。まず、このクエストを復習してみようか。とにかく第2次調査隊としては第1回だから、最初からということでね。

さて、ミドルゲートの町はこのゲーム最初の町。武器屋や寺院、トレーニングルームなんかがあって、冒険者のアフターケアの場所なんだけど、このゲームを買ってプレイする人は、ほとんどがRPGでは中級から上級者だろうから百も承知のはず。ただ、この『M&M』シリーズに慣れてない人は、ゲームを進めるうえでじつに困ることがあるん

PC-8801SRシリーズ、9800シリーズ、X1シリーズ ⑫9,800円

じゃないかな。そう、何をしていいかがわからない、ということなんだ。僕も前作ではそうだったから、初めて『M&M』シリーズをやる人に教えるけど、自分でクエスト（いろいろな人からの頼みごと）を探し出してコンプリートまで持っていかなければいけないから、ノーヒントでこのゲームを上がるには、そうとうのRPG通か、ヒマがたくさんある人でなければならないだろうと思う。ただ言えることは、上がりがすべての目的じゃないってこと。そこのところを間違えないでほしいな。

前置きが長くなったけど、まず君たちがこの町で見つけるのはノルドンのクエスト。彼の黄金のゴブレットがゴブリンの手に落ちた。それを取り返してほしいということ。ゴブリンは町の地下にすんでいるということだ。町の地下はノルドンの家から一本道をまっすぐ行ったところにある。地下には敵がけっこういるけど、このゴブレットはすぐに見つけることができた。ただ、たまに敵が何十匹と出てくることがあるので要注意。僕のキャラクターも全滅してしまった。前作はそんなに出なかったハズなのになぁ。そのうち何千匹も出てくるんじゃないかな？　と、ひとり心配になってしまったぞ（僕は自宅にある286Vでプレイしてるけど、88でやってたら、1戦闘にそうとう時間がかかるんだろうなーとも思ってしまった）。

ゴブレットを持ってノルドンに会い

彼女は嘆いている。「私の息子達が残酷なコボルドにさらわれて、この下の洞窟に捕らわれているんだよ。私の息子達も助けておくれよ。お礼はするよ。」

ノルドンナのクエスト。彼女の息子を救い出せ！

ミドルゲートの地下

サンドソバーの町

今月の　ONE　POINT　アドバイス
その① Secondary　Skill（セカンド・スキル）

このスキル、君たちはどこまで理解できたかな？　フン、大きなお世話だぜという人もいるだろうし、何それ？　という人もいるかもしれない。これは本来のキャラクターが持つ能力のほかに、一時的に身につけられる技能のことなんだ。だから、この技能を身につけるかつけないかで、冒険のむずかしさも変化する。たとえば、Pathfinderというのがあるけれど、パーティーの2人以上がこの能力を身につければどんな森の中でも通行することが可能になる。逆に、身につけていなければ、森の中で方角を見失ってしまう危険をはらんでいる。これらは15の能力に分かれているけど、1人2つの技能までしか同時に身につけることができないので念のため。もし、この技能を忘れたいときには頭の洗濯屋に行けばいいのだ。詳しくはマニュアルをよく読むこと。この技能は町で買うことができるから、それぞれの場所は必ずマップにメモしておこうね。

コボルド本部。この中に彼らがいるのか？

に行くと経験値とゴールドをくれ、さらにノルドンナのところに行くように言われた。ノルドンナのところへ行くと、彼女に息子を捜してくるよう頼まれ、再び町の地下へ行った。息子はコボルドにさらわれたとのこと。先のノルドンのクエストのとき、コボルド本部とかいうところに行ったので、たぶんそこだと思って向かうと、あっさりと救出に成功。そのあと、ノルドンナのところへ再び戻ったら、今度は宝のありかを教えてもらった。すべての町の寺院に寄付をしてから、ミドルゲートの泉へ行け、ということなので、とりあえずそれをやることにした。すべての町っていっても、いったいいくつあるんだろう？　ポータルを利用しなと言っていたけど、ポータルって何だ、ということで、まず町の数を調べることにした。地図を開いてみると、ミドルゲートの町のほかにヴォルカニア、サンドソバー、アトランティウム、ツンドラという４つの町がある。これらは火、大地、空気、水のエレメンタルの地方ごとに１つずつあるのがわかる

と思う。でも、ミドルゲートから外に出て歩いていくのはとっても遠くて無理そうだし、ポータルなるもので行くしかないんだろうなってんで、ポータルを調べた。英和辞典で調べたら、入り口とか門という意味なんだそうだ。そういえば、武器屋の先に貧乏人の通用門というのがあったっけ、と思い出してそこへ行くと、お金を取られたけど、サンドソバーに一気に行くことができた。前作『M&M』にも、変なおじさんが１ジェムでほかの場所へ行ける場所があったからね。

「息子達はとても感謝しており、宿屋で雇ってもらおうと待っているよ。お礼に誰も知らない宝の手に入れ方を教えよう。」

息子を助けたあとで、彼女は宝のありかを教えてくれた。

今月の　ONE　POINT　アドバイス

その②　Identify（識　別）

戦闘に勝ったときに出てくる宝箱。これはウレシイものだよね。中を開ける瞬間、何が入ってるかな？という期待がふくらむトコがとっても好きだ。だけど、手に入れたアイテムの使い方はさーっぱりわからないことが多い。結局、身につけて試し切りなどをしたり、アーマークラスがどれくらい上がったか、または＋１や＋２といったところで、判断するしかなかったが、この『M&MII』ではその識別をやってくれるところがあるのだ！　どこかって？　それは武器屋の中なのだ。武器屋のメニューのいちばん下にIdentifyというのがあるだろう。これをクリックすれば、バックパックの中のものなら何でも識別してくれるというから、ウレシイじゃないか。そのアイテムをどの職業の人が身につけられるか、どんな魔法が使えるか、どのくらいの効果があるのかが一目瞭然なんだ。これを使ってアイテム一覧なんかを作っておけばあとあと重宝すること間違いなしだね。

これがポータルだ。

最新ソフト
徹底攻略法
マイト・アンド・マジックII

これはレベルが低いからなんだと思う。前作にも増してレベル上げが重要らしいね。このレベル上げ、これには少しテクニックが必要だ。それは別にあげるとして、とにかくまず安心して道を歩けるくらいに修業をつまなければならない。

次に来たところはツンドラという町。ここは名前のとおり、寒い場所らしい。ここには1つイベントがある。それは一枚の壁新聞かの記事が教えてくれるものなんだ。その記事によれば、殺人

ヴォルカニアの町

町とダンジョン

サンドソバーの町に来ると、まず町のマッピング。寺院を探すにはマッピングが第一。とにかく『M&M』シリーズはマップが広くてかくのが大変なんだ。ここの町にも、いろいろな店や2nd Skillの家が並んでいる。また、ポータルの横にはスラムがあって、きったない道があった。この先にはいろいろなメッセージと、よっぱらいと乞食がいるから注意。その中にはさらにこの町の地下に続くダンジョンがあるのだ。先に結論から言うと、町の下には必ずダンジョンがある。僕が行ったから間違いはないはずだ。物見遊山的に、ひとつこのサンドソバーのダンジョンに入ってみよう。

中に入ると、そこは罠、敵、罠と、恐ろしい場所だった。いきなり足をはさむんだからね。

そしてここには、重要なアイテムが隠されているほかに、ある能力が上下する場所がある。しかし、その前には強力な相手が潜んでいて全滅、また全滅の繰り返し。くやしーい。ひとえに

サンドソバーの町の地下には、重要なアイテムが隠されていた。

ツンドラの町の事件。これを解決するのだ。

ヴォルカニアの町には、4つの精の彫像があった。

今月の ONE POINT アドバイス

その③ 戦闘の難易度とゲームバランス

戦闘の難易度が選べるRPGなんて、今までどこかにあったっけ？RPG以外ならともかく、過去にこんな大胆なコマンドがあったのかなと思うくらい大胆不敵なコマンドだ。これは、4段階あって初心者向けから、超上級者向けのThrill Seekerまで、好みによってプレイすることが可能になったんだ。では難易度はどう違うのか？はっきり言ってしまえばモンスターの出現数だ。初心者では少なめに、上級者用は非常に多く出てくるはず。ある情報によれば、1回の戦闘で最高255匹ものモンスターが出現する可能性があるという。戦闘が大好きな人や、RPGに自信のある人ならば、1度はこの超上級者コースでプレイしてみなければいけないのではないのかな？

ゲームバランスがそれによってこわれる、ということはないだろう。なにしろ、このゲームは、いわゆる一本道でコンプリートするゲームではないからだ。逆に言えば、そのために、こういった芸当ができたとも言えるだろう。とにかく変わったコマンドだね。

すべての寺院に寄付したあとに、ミドルゲートの泉に来た。宝とはいったい何なのだろう?

Walk on Waterのスペル入手。この呪文があれば、水の中に入っても溺れないぞ。

泉がある。試しに水を飲んでみよう。

表には川もある。川には、フェリーボートが行き来している。

事件が起きたらしい。失踪者はどこにいったのか? これは現時点ではちょっと解決は無理らしい。

また、この町の下にもダンジョンがあって、ここにも強力アイテムがあるし、ガラクタもたくさんある。そしてここにはもう1つ、魔法の転送機というのがあって、いろいろな地方へ連れていってくれるところがあるから、これは意外に便利に使えるかもしれないね。

ツンドラの次はヴォルカニアの町へ行こう。

ヴォルカニアの町には、とくにコレ! といったものはない。強いてあげれば、町の中心にある4つの精の影像があることくらい。これをメモして、ダンジョンへ行こう。この地下も罠がたくさんあるけど、この罠はある呪文で避けることができるんだ。それはナイショだけど、すぐわかるだろ? そうすれば、特定のパラメーターを上げることのできる場所まで簡単に行けるぞ。ここには、ほかにハイアリングから必ず捜し出すように。

次はいよいよ最後、アトランティウムの町だ。アトランティウムの町にも1人のハイアリングがいる。また、ここには影像がたくさんあるので、それを写しておこう。今はあまり必要ないかもしれないけれど、そのうち重要になるだろうから。それに、町の隅には魔法使いと僧侶の長屋と戦士、騎士の長屋があるからのぞいてみよう。この下のダンジョンにも、ある特定のパラメーターが上がる場所があるから必ず行こう。

アトランティウムの町

いざ、表の世界へ

全部の町をまわって、サンドソバーの町の泉へ行くと、キャッスルキーをくれた。これは多分マーチャントパス(『M&M』のアイテム)のように城に入れるカギだろう。さて、そろそろ外へ

最新ソフト

徹底攻略法

マイト・アンド・マジックII

出てみるとしようか。なんたって、レベルの低いときは表は強いモンスターがウヨウヨしていて、すぐ全滅だったから、なかなか行けなかったけど、とりあえず町のすぐそばの探検をすることにした。ミドルゲートの外はC-2エリアだ。ここは川が流れているけど、そこを渡るにはフェリーボートを使わなければいけない。うっかり水の中へ入るとHPが減ってしまうのでご用心。C-2エリアには泉が3つある。この水は飲んでもへいき。これは役に立つ泉だからたびたび用があるかな？　それにWalk on WaterとEagle Eyeの呪文が手に入る場所があるからよーく探すこと。Eagle Eyeは、戸外のマップをかくときに必要なものだから絶対に探しておこう。このエリアにも洞窟があるけど、とりあえずそこはパスしてお城へ向かおう。地図を見るとC-1エリアにウッドヘブンというお城があるのでそこへ向かった。

お城に入ると、宮殿とあるところの扉から入って、まっすぐに歩いてまた扉を入ったところに王室があった。ここにいるのはホーダル卿という人。王は、すぐにクエストをくれた。アイテムを取ってこいというクエストばかり出す王のようらしい。このクエストは、

ウッドヘブン城だ。

4ランクに分かれているが、ランクが上になればなるほどムズカシイものになっているんだ。このクエストを1つ達成するごとに、経験値とゴールドをくれるから、ガンバロウゼ。この城にはほかにも、ガラクタがたくさん落ちていたり、どこかに司教が隠れていたりと、さまざまなイベント（もちろんダンジョンもある）が用意されているんだ。まず表の場合、この城を中心に移動したらいいんじゃないかな？　というところで、今回のレポートはおしまい。次回はさらに奥の深ーいレポートをお届けしたいものだね。

城の中には、ガラクタが落ちていることもある。

本邦初公開！
これがホーダル卿だ。

お便り・レポート大募集のお知らせ

『M&MII』について、お便り、イラストを募集します。前作のときと同様よろしくお願いします。好き勝手になんでも書いていいからさ。はっきり言って、なるべく紙面に載せるようにするからね。

それと、レポートなんだけど、この『M&MII』には5つの地方があるから、1人に1地方ずつレポートしてもらえればうれしいな。もちろん、全部やってもかまわないからね。とにかく来たお便りについては名前だけでも誌面に出すから、ふるってお手紙くださいませ。E・JUNのソフト探偵団のほうもいっぱいはがきを出してやってください。お手紙には『M&MII』係と書いてね。それではみなさん、ゴキゲンよ——！

ソーサリアン追加シナリオVol.3

ピラミッドソーサリアン

日本ファルコム

凶悪的仕掛満々！
遊人必悩怒爆発！

え一、平成になって初のポプコムだな。まっ、今年もよろしく、と。改めて、先月のお約束どおり、『ピラミッドソーサリアン』後半のレポートをしてみたい。いや一、しかしまいったね、このゲームにも。とにかく、トラップだらけ。98版で改めて始めてよかったー、と思った。2段ジャンプが自由にできて、あのむずかしさ。2段ジャンプこけたら、みなこけたみたいな88版だったら、J.D.みたいなおじさんゲーマーは、もう一生かかってもできないだろうな、と思う。といったところで、その凶悪な世界、1つずつ紹介していこう。

しかし、まあよくもこういう意地悪なゲームを考えられるもんですね。ファルコムの人たちって、直接会うといい人ばっかりなのにねー。まァ、平成の初めからブツブツぼやいているのもなんだけど……。

シナリオ3

心を失った姫君

まずは、3番目のシナリオ。これは、最初と最後に苦しみがあって、真ん中はやや楽、と。きれいな青空の下、海辺にたどり着く。海から入ってくるなんてすごい。船持ってたのかねー。で、浜辺に立て札が。要するに、入ると死ぬぞ、という意味。無視して行くと、福助みたいな（福助って知ってるかなー、昔足袋の会社のトレードマークだったんだ）じいさんが座ってる。いやな感じのじーさんだけど、あとでいい人だったとわかってくる。まっ、いい人悪い人を別にして、このシナリオでは、何か困ったことがあったら、必ずこのじいさんを訪ねること。道は開ける！

このさき たちいるべからず。
ここは ゆうしゃの はかばなり。
しじゃの ねむれる たいちなり。

晴れた空、そよぐ風。バカンス気分じゃ。

これがウワサの福助じいさん

こいつが悪い！

そう岩のとこに、真珠はあるのだが……。

■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ、X1turboシリーズ　Ⓓ3,800円　同一機種、同一メディアの『ソーサリアン』が必要です。

最新ソフト徹底攻略法

ここの石化のところでだいぶやられた。間隙をついて、バムの種を置くのだ。

ここが浮き石の出発点。この怪鳥がじゃまするのだ。

ここは、まっダメージだけだかんね。

のである。

ダンジョンに入ってまず困る。最初の壁は簡単に通過できるんだけど、次のにはまいった。あとで考えると簡単なしかけなんだけどね。とにかく、赤、青、黒の真珠を決められた位置にはめること。次は、石化のお面。これは、バムの種で解決！　もう、このシナリオ、中盤は、バムの種一筋。1粒で2度どころか、何度もおいしいのである。

爆発を起こして、下からずるり。も一度登って、むむ、何か気配が、とかキャラが言ってる。勝手に見つけてくれてうれしいのである。で、ここもバムの種で、と思うがダメ。まっ、そう簡単に事が運んでは面白くない。浮き石ジャンプとかを繰り返し、やっと見つけた白い真珠。これで、いばらのマークの入った指輪の呪いが解けて、この威力で、壁をこわすと、おっさんが1人。こいつが、このダンジョン内の結界を作り出している悪い人その1なのである。けっこう強いが、しょせんザコ。こいつを殺すと、あっちこっち爆破さえすれば通れるようになる。そうそう、その前に、お姫様が現れたり、おじさんが悪い人じゃなくて、本当は、へへーッ！って頭が下がってしまうようないい人だったなんてことがわかったり。まっ、人生いろいろである。

で、このシナリオの目的は、このお姫様の魂、というか心をとり戻す、ということで、これをとり返さなくちゃなんにもならない。で、ダンジョンの上のほうから飛び出して、スーパーマリオ的浮き石をぴょっこんぴょっこんとやると、その先にあったりする。98版だと楽だけどね。88版は大変だろうなー、と。で意外に簡単に終わったなー、とか思うと、そうでもない。心を返すと、天上からギルバレスの声。次のステップに行くには、デカキャラやっつけないとダメだよーん、とかね。このデカキャラがやったら強い。Vol.3は全体デカキャラ強くなってるけど、なにもここまでしなくても、という強さである。あっ、という間に死ぬ。これまでだと、めちゃくちゃに剣ぶりぶりやって、飛びかかってけばなんとかなったんだけど、これはそうじゃなくて、慎重に間合いをとって、剣でぐさぐさしてればどんどこダメージ与えられる。ここに来るまで、まっ、かなりかかるっしょうねー。98版はスピコンついてるから、楽、ということもあるけど。

というわけで、あとから考えると楽ちんなシナリオ、やってる最中は地獄！というわけであった。まっ何でもそうだけど。このシナリオ、ストーリー的には、じいさんが正体隠してたり、2回地震が起こったり、とけっこう凝ってて楽しめる。ちょっとバムの種の使いすぎって感じもしないじゃないけどね。

イバラの指輪発見！

おっ、姫様じゃないか。

ほんとおかしいよな。

バムの種は、最重要アイテム。

ここなのねん。

王女の魂って簡単なのね。

お次ー。

シナリオ4

嘆きの神殿

突如、天空から声が。

まずは、この炎にびっくり。

さて、お次はシナリオ4。嘆きの神殿。うーむ、詩的だ。「嘆き」という言葉がいい。だれが嘆いているんだろう、と思って入ると、嘆くのはプレイヤーだということがわかる。廊下一本通るのも楽じゃない。1階は炎。2階はスライム、という感じ。炎はジャンプしてぐさぐさっ／　まっ、ジャンプで飛び越してもいいけどね。1階のしかけは、簡単。地下に落ちると変なおじさんがいて、この人ストーリーとはどういう関係があるのか、よーくわからない。単なる変なおじさんなのか。

2階は、スライム。こっちがジャンプするのに合わせて跳び上がる。これもジャンプして、こっちと同じ高さのときに剣でビシバシ。でもこいつ、ときどき分裂してやっかいである。この階のしかけは簡単。まっ、どの階もそう変なしかけはないけど。やっぱり鎖をひっぱる、というのがメインテーマである。

7階まで、各階をクリアすると、「おめでとう」とか言われて、所要時間が出てくる。このあたり、バカにされているような気がしないでもない。

3階は釣り天井。これが下りてる状態。じつは、この奥に例の鎖のスイッチがあるんだけど、そこまで行けない、というしかけ。で、先のほうにぐんぐん行って、なんかやると、釣り天井が上がる。で、一つ一つ、奥にある鎖を引く、というもの。鎖を引くと釣り天井が下りてくる。最初は短いからいいんだけど、最後のほうは画面に入りきらないほど長くなる。いやー、まいったまいったって感じ。お次は石像もの。初めは何にもないようだ、とかいっておいて、じつはしかけがある。お得意である。とび蹴りとかすると、何かわかる。あー、もう何階だったかわかんなくなってきた。6階かな？　ばんらばんらと岩くずが落ちてくるやつ。奥に、絶対死なないモンスターがいて、こいつを乗り越えると、いよいよ本番って感じである。浮き石トラップとかがふんだんに出てきて、しかけも鎖を引くだけ、という単純なものではなくなってくる。それにしても、浮き石のとこ苦労した。何度、落ちたかわからない。いちおう、飛び移り方覚えたと思ったら、下から火の玉が飛んできて、あれ当たると、ぶっ飛ぶんだよな。あいつが3回かあって、それはもう大変だったわけ。ぎゃー、とか、わーっとか、くそ野郎とかね、叫びながら……。

それやこれやで、ここもクリアして上の階へ。今度は、逆に動く床で、上に浮いているブロックをぴょっこんぴょっこんしないと行けないんだけど、これがまた意地悪で、真ん中に着地しないと横2つなのが縦2つにペロって

落ちていくー／

謎のじいさん。

これで、1Fは攻略したも同じ。

ったくもーっ／

この釣り天井めっ／

スライム、うっとおしい。

おっ釣り天井が上がってる。

ひえーっ／　長いっ／

こんなの気にしないでね。

石像。とぼけてんじゃないっ／

最新ソフト 徹底攻略法

ピラミッドソーサリアン

ここで油断してると死ぬ。

こいつ、本当に殺したかった。

いよいよ、浮き石ゾーン。

こら火の玉くるなっ／

やたーい。

なる。そうすると落ちる。全部真ん中に降りられた人って尊敬しちゃう。もうJ.D.なんか、一つ一つ縦にしてからじゃないと行けなかったもんね。で、この奥に泉が4つ。その先に鎖が。ここをクリアすると、いよいよラストって感じ。ここがまた異常。鉄板の上、跳びはねてくんだけど、この鉄板に、火の玉がぐるりとまとわりついてる。これにひっかかると、落っこっちゃったりする。でも、これは98版だけかもしれないけど、何度か落ちてると、火の玉なくなってくれる。うれしい半面、バカにされているような、残念なような……。で、ここを通過すると、火の玉と、スライムがペアになって、うわうわしてるとこがある。あそこがいちばんわからなかった。このスライム、炎と一緒だと死んでくれるのに単体では分裂するばっかりで、ちっとも死んでくれない。で、一緒だと死ぬといっても、炎のほうが1つ足りない。困る。でもなんとかここもクリア。手前の動く炎を反対側におびき寄せておいて、スライムを殺す。要するに炎にぶつかりながらじゃなければいいみたい。とにかく骨が折れる。その次の間は、例の死なないモンスターが。これ、殺せる。例の下のフロアの死なないやつ、笑ってもいいけど、30分攻撃し続けた人としては、うっぷんを晴らせたのであった。あー、ぎぼぢいい。この先にジャグラーが。ここでは何だ、というわけで屋上へ。これは、たぶんこのピラミッドの5つのシナリオの中でも、いちばん弱いのじゃないかな、と思った。こっちが魔法使ってるときだけ上下するっていうのがわかればね。

で、問題はこのあと。も一度、ジャグラーのいたとこに行くと銀の鍵というのをもらえる。これはこれでいいんだけど、これが使えない。いや使う場所もわかってる。上から、2フロアのあの宝箱のとこ。これは確実。でも、ここに行けないのだ。いっろんなことやるのと同じぐらいの時間かけて、いろんな可能性試してみたんだけど。どうやら、体が軽くなる水とかが関係してくるのかなー、とか思ったが、やっぱりダメ。だれか教えてちょっ／

これがまた神経疲れるんですな。

この泉は何だったのか。

木屋さんも、ここがポイントって言ってたけど……。ここがポイントだと思う。

ストレス解消／殺しまくれる。

出たなジャグラー

ここで銀の鍵をもらえるんだけど。

右下の扉のところに行けない。

シナリオ5

ギルバレスの迷宮

そうか、おまえも剣士か。

欲求不満のタネである。

魔法使いか。

というわけで、あの宝箱に未練を残しつつ、ラストのギルバレスへ。ここは、まず地下から侵入。というより地下ステージがほとんど。ここでいろんなことやって、ギルバレスの居城に入るのが、まずは第1段階。内容的にも、やはり充実。圧巻なのである。

まずは、迷宮へ。中に入ると、意外やいろんな人がいる。うーむ、ここに来られるのはソーサリアンたちだけだと思ったのに。今までの苦労は何のため？と思わず、目がウルウルしてくるが、まっ、冗談。とにかくまずお姫様が囚われていて、これを救いに来た一団。それと、何かの古文書を解読するために連れてこられた女剣士と、その関係者。も1つ。この迷宮に住んでいる小人グループ。それからモンスター。当然だけど。これらの人々のあやなす人間模様があるわけである。

まっ、歩きまわってると自然に物語が進んでくれる。迷宮の第1段階ではすべてが自然に流れていく。小人を助け、酸の海をどけて、女剣士の妹と会ったり、と。そうこうするうちに、寸断された迷宮に橋をかける方法が見つかる。ここ、4つの浮き石があって、それにスイッチがくっついてんだけど、ただ押しても、トラップが働くだけで、なんにもならない。ちゃーんと納得いくようになってからね。あと、番人が立ってる不思議な部屋があるけど、ここもヒントを聞いてから。

となりの迷宮に移ると、火の妖精がおうちに帰れない、と言って泣いている。助けてあげたいが、ソーサリアンたちにもどうにもできない。そうだっ

えーっ!? いつもは酸の海だって入るのに。

スイッチ作動/せず。
突然、小人がいじめられている。
助けると……。
スイッチ作動/

あー、かわいそー。

変な文字を読んでもらう。

ここだっ/
やたーっ/

もうトラップ地獄。

知ってんなら聞くな。

今こそ、例の小人に恩を返させるときである。あいつめ、今まで困ったから、と思って行っても、何か困ったことがありましたか？　なんてね。とぼけてんの。それで鍵もらって、例の、というかまだ書いてなかった宝箱が開くようになる。だけど1つだけ開かない。なるほどねー。

いよいよ、ギルバレスの城へ。これは、例の水晶のカードを使ってワープする部屋に行って、スイッチを押し、最初に緑、次が赤、次に青、というふうにワープすると、点滅状態になるのでここでワープするといいわけね。するとお城へ。むむ、長老が倒れている。長老のいる部屋は、水晶のカードがないと入れない。でも水晶のカードは、ワープ室を出るときに置いてきた。で、これを解消するために、囚われの女剣士の妹を使う、というあっとおどろく

どっちに落ちようか。

のんきな妖精。

ここからワープ。　やたーっ!　ここが目的地。

遠くで見ただけでわかるのか。

この呪文で。

悪霊退散!

むむっ、あれは。

あっ、姫!

グッドアイデアを思いついてくれる。えらいっ!　ソーサリアンちゃん!

そうこうしつつ、長老を助け、また小人のお世話になるソーサリアンたちであった。そう、城の上に行くためには、アースエレメンタルがじゃまなの。こいつ、一度アタックすると人が1人死ぬ、という強いやつ。全然、ゼーンゼンダメージ与えられない。困りものなのだ。ところが、このアースを追っぱらう呪文が、例の残り1つの宝箱に入ってて、それを開けるための呪文が必要と、フクザツなことではある。このアースエレメンタルをどっかに送り込むと、姿はすごくかわいいけど、むちゃむちゃいやらしいラドーナがいる。これはひどいやつである。あとでわかるんだけど、だれかのお父さんらしくて、悪のパワーがどうのこうのって、『スターウォーズ』みたいな親子の会話に入る。ふむふむ。これとは別に、ギルバレスの本当の名前を知っているという、お姫様も助ける。本当の名前を知ることは、その人を支配するも同じ、という説明があるんだけど、ソーサリアンたちは、その名前を聞いたあとも、殺され続ける。理不尽だと思う。

で、ラドーナは、ギルバレスを出し抜いて、自分が一番になろうとしてるんだけど、殺されちゃう。まっ、おあいにくさま、というか。でも、死ぬ前に、協力してくれるから、まっ、いいか。

で、ゴルディナ出て来ーい!とか名前を呼ぶと、部屋に入れてくれる。入ってみてびっくり。この先はセーブできないから、セーブしといたらだって、警告が出てくる。ふむ。98版だけだろうけどね。で、いよいよギルバレスの部屋へ。とんでもないやつである。一瞬で死ぬ。うーむ、なんとかなんないのかね、この人。やっぱり最終敵キャラだけあって登場するしかたまでオドロっぽくて、怖さが出ている。ぬはー、

最新ソフト 徹底攻略法

ピラミッドソーサリアン

かっこいいじゃん、とか思ってやったのに。強すぎる。というわけで、このギルバレスだけは、まだ未解決。2つも宿題を残してのレポートで、たいへん申し訳なく思っているが、まっこのあたり限界かな、と。

というわけで、ピラミッドソーサリアンレポートはおしまい。また追加シナリオ出るのかなー。今度はもう少しアドベンチャー的にしてほしいよなー、と思うしだいである。

えっ、2人も。

意外ななりゆき。

おおっ!

名前が……。

強い!
怖い!
死なない!

ティル・ナ・ノーグII

システムソフト

『ティル・ナ・ノーグII』である。もうずいぶんプレイした気がしていたのだが、テストプレイ版ではなく製品版を手にしたのはつい最近。話題のサンプルシナリオでプレイを始めて、じつはそんなにたっていないのである。であるからして、攻略法などと大それたことは書けない。まっ、このゲーム自体、全体的に素直なので、攻略法というほどのものはないと思うが……。

で、今月は全モンスターを一挙に紹介してしまおうということになった。もちろん、味方キャラや出てくるだけっていうキャラも含めてね。戦闘のさいには役に立つと思う。もちろん、それだけじゃなんなので、サンプルシナリオとりあえず始めてみますか。

色気違いエルフをこの世から追放するほうが先なのではないかと、J.D.は思っているわけである。

というわけで、お正月明けてすぐにサンプルシナリオにとりかかった。テスト版に比べると、キラーボックスが多少弱くなって、仲間も呼ばなくなっていて、全体楽になったかなー、と。しかも、最初の町の飲み屋でメンバーもそろっちゃうし、さっすがサンプルシナリオだなー、と妙に感心しちゃったりするJ.D.なのであった。でもやっぱり、何度死んだかわからない。プレイヤーキャラ以外でも、1人でも死ぬとやなほうだから、何度ロードしたかわからない。でも、なんとか育ってくれて、レベル23ぐらいになってはたと悩んだ。行けるところがない、のである。もうレベル23ぐらいになると、そのへんの迷宮じゃ、敵が弱くなってきて、EXPも稼げないし、どっかに見落としがあるはず、絶対！　とか思いつつ探してもない。うーん、困ったよー。情報を探して、どの町でも酒場に行ったり、宿屋の主人と話したりしてたのに。で、やっとのことで見つけたのが、ピシュース海岸のフォフォンの町の占い師。このババア、早く言えばいいものを、なかなか言ってくれないのだ。占い師の家では、金をもったいないと思わずに、何度も聞いてみることをおす

こいつが最低男のエルフだっ！

この手のパズルの新顔である。酒場にて。

ここがピシュース海岸。

フォフォンの町の占い師の家。

探してみたら、あったーっ！

PC-9800シリーズ　9,800円　問システムソフト☎092-714-6236

最新ソフト徹底攻略法

やっと新しい迷宮に……。

武器のつけかえも自動で一発。楽。

迷宮を出るとまた迷宮。

すめしたい。サブイベントも出てくるかもしれないし。で、この占い師にお金を払い続けた結果、何がわかったかというと、「外周のあたりに、なにやら邪悪な気配がしておるわ」という内容。

とにかく、この戦闘モードいい。

町の外周、外に出る一歩手前のとこを歩いてると、やっと見つかった！　の新しい迷宮。これがわからずに何日損したか、などと思ったが、とにかく見つかってよかったー、なのである。やっと物語が進み始めたって感じ。

その代わりサブイベントはけっこう体験した。びっくりしたのは、ペリが出てきて、デーブをやっつけてくれってやつ。モンスターといっしょに出てくるんだもんね。戦闘シーンの中にも出てくるし。メンバーが間違ってやっつけてしまわないかと心配したほどであった。

あと、サブイベントというほどでもないが、あのエルフはあんまりだと思う。女の子ばっかりでパーティー組んでると、このエルフ野郎が出てくる。女の子を連れてっちゃうのだ。本当に怒る。出会ったら、それでおしまいっていうの、これなんとかならないものかねー。と、いうわけで、字数が尽きた。今月は、モンスターがメインだかんね。

この手のダンジョン大事ね。

鉄のジャック。恐い！

サブイベントの嵐なのである！

天下無敵！

ティル・ナ・ノーグII 全モンスターマニュアル

『ティル・ナ・ノーグII』に出てくるモンスター、味方キャラ、そのほかいっさい、まとめて紹介。こんなことやるのポプコムだけだぞっ！　たぶん。

アイアンゴーレム　無機質系。もともと魔法で動かされるモンスターだから魔法には弱い。火炎には強し。

アウルビースト　ただの野獣と思ったら大間違い。魔法も使うし、「泣く」という特技も持っている。要注意。

アウロニアテス　味方キャラ。ペフェミ、ホナ、パーラムなどを使う。妖精。体力はやはり劣る。

アクアスパイダー　はっきりいって、水グモ。魔法も使うのであなどれない。火炎系に弱い。

アデプト　ご存じ、こわーい魔法使い敵キャラ。メルキナが、えらい威力を発揮。接近戦に！

アマゾネス　味方キャラ。アマゾンの女戦士で、魔法は使えないが、パワーは抜群！　りりしい！

アルカナデーモン　魔法の王様。体力も人一倍で、やっかいな敵。ペフォマ、ファダナなどを使う。

アルセイド　味方キャラ。水に属する妖精だ。体力こそないが、ペフォマ、ホナ、デリホなどを使う。

アルペンゴースト　ひょうきんな幽霊。動きはすばやく、魅惑の歌を歌うのが得意。なめてはかかれない。

アンシーリーコート　妖魔系。ホレスを使うので、けっこう陰険なやつ。パワーはない。

イエースハウンド　魔獣系で、魔法はいっさいないが、敏捷で攻撃力も高い。こういうのに痛恨をくらうのだ。

インキュバス　悪魔系。ホレスを使うが接近戦に持ち込めば体力はないのでくみしやすい。

ウォーターレイス　水の妖魔。ティデモフ、キルフを使ういやらしい敵キャラ。体力もほどほど。

ウルフ　野獣系で、敏捷性が高くつかまえるのに苦労する感じ。魔法はないが、力はある。

ウレオーロイ　味方キャラ。カチプラ、ティキナなどの魔法を使う。体力はないが、素直そう。

エランドデビル　悪魔系。体力も魔力も充実の怖いキャラ。ティデモフを使い、動きもすばやい。

エルフ　男のエルフ。パーラム、ダルス、キルフを使い、総合的に見て戦力になるキャラだ。

エルフ　女のエルフ。なによりかわいい。キュマ、キルフ、コリキアを使う、味方キャラ。

エルフ　どうしようもないエルフ。プレイした人ならわかるはずだが……。

オクタゴール　タコ的ブキミモンスター。魔法はなし、ひたすら体力で勝負というやつ。

オクアニテス　これはまたセクシーな味方キャラ。ペフォマ、ホナミ、ミュドレアを使う。

オーガ　おなじみ伝統的なＲＰＧ敵キャラ。オークを連れて歩いている。どこにでも出現。

オーク　オーガのお友だち、ブタ顔男。魔法もなし、まっ、ザコキャラの代表というべきか。

オーレリアン　海岸に出没するクラゲ型モンスター。麻痺を持っているので、知らぬ間に死ということも。

オピニンクス　魔獣系の味方キャラ。総合的に強い。ルグート、ペフェミを持つ。

オレアード　妖精の味方キャラ。魔法に生きる人で、ベセム、ファダナ、マニュを使う。

カーシー　魔獣系。動きがすばやく、攻撃力もかなりのもの。魔法は使わない。

カッパードラゴン　味方キャラドラゴン。火を吐くのが最大唯一の売り。もちろん体力、敏捷性もピカイチ。

カルカー　幽体系。動きがすばやいほかは、これといって見るべきものはないザコキャラ。

ガーゴイル　悪魔系だが魔法は使わない。ほどほどのザコキャラというべきか。

キマイラ　体力抜群の敵キャラ。まれに、黄金や宝物をくれることがあるうれしいキャラだ。

キラーボックス　おなじみにせ宝箱。製品版ではさんざん悪さをして逃げるようになった。

キングアント　インセクト系。アリのお化け。ソルジャーアントを引き連れ、奇襲をしかける。

キングタランチュラ　インセクト系。クモのお化け。麻痺を持っていてやっかい。やはり奇襲あり。

キングドラゴン　体力、魔力ともに超ド級の敵キャラ。ペフェミ、ジュナド、メデ、ギマドを使う。

ギガント　いわゆる巨人。体力、攻撃力ともに抜群。魔法はいっさい使わない。

クィーンアント　インセクト系。女王アリ。キングアントやソルジャーアントとともに出てきて、逃げる。

クィーンビー　いわゆる女王バチ。ソルジャージーを引き連れ、麻痺させて逃げる。こいつーっ！

クモヒトデ　下等生物系。まさにヒトデのお化け。病毒の持ち主。いやらしいの一語。

クリーピングヘドロ　スライム系。分裂、病毒とスライム系のいやなとこは全部持ってる。おまけに体力あり。

クリーピングワイン　正体不明。無機質系とある。体力抜群。分裂し、敵を泥酔させる恐ろしい敵。

クルラコーン　ひょうきんな味方キャラ。珍しい男である。フォノロマ、ドノロマを使う。

クレイゴーレム　ゴーレム族の敵キャラ。火炎に強く、魔法に弱い。体力もかなりある。魔法はなし。

クウィシオン　ブキミー色の妖魔系敵キャラ。どんな魔法を使うかわからない。

グウレイグ　やさしそうな味方キャラ。どんな魔法を使うかは？。魅力は高いので、その方面か。

グラススネーク　要するにヘビ。病毒を持っているので思わぬ深手も。意外にすばやい。

グラム　味方キャラ、一度味方にしたことがあるが使える。すばやく、パワーもある。

グリーンドラゴン　これは敵キャラのドラゴン。魔法はないが、ブレスを持っている。体力あり。

グリフォン　魔獣系敵キャラ。まれに宝物を落としていくこともある。

グリンディロー　悪魔系。ダルスなどを使い、すばやい動きも持ち合わせている。

グルアガッホ　味方キャラ。ドストル、ドデクなどを持つ。力、体力はほどほど。J.D.はクビにした。

グレイスティグ　一見、かわいいが敵キャラ。ミュドレア、ルグートを使い、けっこう怖い。

グンナ　またかわいい味方キャラ。ファイタル、フォストルなどを使う。かわいいから許す。

ケイブシェル　かたつむりのお化け。ダンジョンにのみ出現。力で勝負の敵キャラである。

ケットシー　時として味方になってくれる魔獣。動きがすばやく、けっこう使えそう。

ケルベロス　どっかで聞いた名前……。魔法は使わない魔獣系の敵キャラである。

最新ソフト 徹底攻略法

- **姫**　重要キャラ。もちろん味方。ペフェミ、デリホ、カチブなどを使う。
- **コウアトル**　魔獣系の味方キャラ。ビガルト、ルミネマなど変わった魔法を使う。
- **ゴールドスライム**　スライム系。分裂と麻痺。火炎に弱い。ダンジョン内に出現。
- **コボルト**　ザコだが仲間を呼ぶ。これがけっこうつらくなるときもあるのである。
- **コランガンチョウル**　不思議な妖魔系敵キャラ。ペリノゼ、ベジホパーラムなど強力な魔法を使う。
- **ゴースト**　幽体系。魔法は使わない。すばやく動きまわり、一撃離脱を得意とする。
- **ゴーストファンガス**　きのこのお化け。力はたいしたことはないが、麻痺を持っていてすみにおけない。
- **ゴールドドラゴン**　味方キャラドラゴン。いつも味方になるとは限らないが……。ブレスを持つ。
- **ゴブリン**　典型的敵キャラ。まだお目にかかってないが、チームワークで攻めてくるようである。
- **鉄のジャック**　一匹狼の妖魔。パワーはあるが、魔法を持たないので、まあまあの敵キャラか。
- **サイクロプス**　一つ目の巨人。火炎攻撃には強く、魔法には弱い。パワーはかなりあるほうである。
- **サタンクロース**　なんでこれが敵キャラなのか。勝手に攻めてきて、逃げるといういやなやつ。
- **サッキュバス**　悪魔系。ミュドレア、ペフォマなどを使い、体力もまずまずである。
- **サラセニア**　植物系。いちおう魔法も使うようである。火に弱い。不気味なだけか。
- **サラマンダー**　敵キャラみたいだけど味方キャラ。ペフォマも使うが、ブレスが武器。体力あり。
- **シェイド**　幽体系。魔法はないが、バランスのとれた敵キャラといえそう。
- **シェリーコート**　変な敵キャラ。魔法もなく、たいして強くもなく、殺されに出てくる。
- **シェルドラゴン**　敵キャラドラゴン。ブレスを持ち、体力もかなりのもの。攻撃力強し。
- **シーゴブリン**　海のゴブリン。浜で焼いて食べるとうまいといううわさもある。火炎には強い。魔法なし。
- **シードラゴン**　海のドラゴン。もちろん敵キャラ。体力、力ともにかなりのもの。魔法はない。
- **シャーマン**　魔法使いの味方キャラ。ティデモフ、ペジホなどを使う。動きはすばやいほうである。
- **シャドードラゴン**　影のドラゴン。敵キャラ。ブレスを持ち、体力、力ともに抜群。動きもすばやい。
- **ショーニィ**　肉感派味方キャラ。『007』のボンドガールみたいだ。ファイタル、ペジホなどを使う。
- **シルキー**　美しい妖精の味方キャラ。ミュドレア、メリト、フォストルなどを使う。
- **シルバーウルフ**　野獣系敵キャラ。ウルフを引き連れ、チームを組んで襲いかかる。すばやい！
- **シルバードラゴン**　味方になってくれるドラゴン。パワーはかなりのもので、ブレスも持つ。魔法なし。
- **シルフ**　小妖精系の味方キャラ。ペフォマ、ホナミ、ビガルトを持ち、魔法に生きる。すばやい。
- **シルファー**　妖精系の味方キャラ。ホレス、ジュノを使い敏捷である。体力ははっきりしない。
- **ジェントルアニー**　ヒューマノイド系の敵キャラ。ビガルド、ペジホなどを使う。体力もまずまず。
- **ジーニー**　妖精系の味方キャラ。カチブラを使うが、どちらかというと剣を持って戦うタイプ。
- **ジャイアントコブラ**　コブラの大きいの。当然病毒を持っている。冷気に弱い。けっこう怖いのである。
- **ジャイアントラット**　しびれネズミなどを連れて出てくる。迷宮にすみ、病毒を持つ。きたならしい。敏捷。
- **ジャンピングラット**　魔獣系敵キャラ。魔法は使わないが、敏捷でけっこう手ごわい。飛び道具に弱い。
- **スウィープシェリー**　スライム系。分裂、病毒。迷宮に住む。パワーはけっこうある。
- **スキフラオーレリア**　イソギンチャクのお化け。海岸に出現。そんなに怖がることはない。
- **スクリッチョウル**　幽体系。ふくろうのお化けみたい。ネパタル、ホレスを持ち、あなどれない。
- **スケルトン**　アンデッド系。どちらかというとザコキャラの感あり。ドラゴンに弱いんだって。
- **スタチュー**　無機質系。体力、力ともにかなりのもの。プレイヤーみずから突撃するように。
- **ストーンゴーレム**　ゴーレム一家の一つ。魔法に弱いので、まずは、麻痺かなんかで。けっこう強い。
- **ストロングクラブ**　海岸のモンスター。目がかわいい。力もあり、体力はかなりのもの。電撃に弱い。
- **スプリガン**　妖魔系敵キャラ。魔力、体力、攻撃力ともバランスがとれてはいるが、恐れることはない。
- **スポアーポット**　植物系。麻痺を持っているのがいやなところだが、それ以外はたいしたことはない。
- **スポーン**　妖魔系。魔法は持っていない。見かけによらぬザコキャラである。
- **スルーアマイ**　味方キャラ。フォナスト、ヴォクトを持つが、どちらかというと、戦士タイプ。
- **セイレーン**　妖精系の味方キャラ。魅惑の歌、ジュノを使う。けっこう力もあるので使えそう。
- **鎧トカゲ**　魔獣系。体力がすごい。なかなか死なないやつなのである。力はまあまあ。
- **ソルジャー**　味方キャラ。その名のとおり兵士である。魔法なし。体力、力ともに水準以上。
- **ソルジャーアント**　インセクト系。ワーカーアントを連れていたりする。けっこう強い。
- **ソルジャービー**　インセクト系。麻痺を持っているうえに仲間を呼ぶ。たちの悪い敵キャラである。
- **ゾンビ**　ご存じゾンビ。病毒は持っているものの、典型的なやられキャラである。
- **タルウィスティク**　妖精系の味方キャラ。ギマド、メディ、ジュノを持ち、魔力は強い。
- **タンキー**　妖魔系敵キャラ。魔法はなく、体力、力ともにほどほど。まずは大丈夫。
- **ダークエルフ**　妖魔系敵キャラ。ペフェミ、キルフ、キケアーヌを持ち、おまけに仲間を呼ぶ。やっかい。
- **ダークストーカー**　幽体系。体力、力ともにかなりのもので、おまけに敏捷。魔法はない。
- **ダーティーラット**　しびれネズミといっしょに出てくる。麻痺を持ち、攻撃してはすぐ逃げ、仲間を呼ぶ。
- **ダーナオシー**　味方キャラ。プレイヤーとほぼ同じパワー。ペフェミは最初から持っている。
- **ダーナオシー**　お年を召したダーナオシー。まずまずの戦力にはなるが、それ以上ではない。
- **ダーナオシー**　女のダーナオシー。ペフェミ、ペジホなどを持つ。勇敢である。
- **ダーナオシー**　少女のダーナオシー。体力など多少劣るが、かわいいから許してあげたい。デリホなど。
- **ダーナオシー**　ティーンエイジャーのダーナオシー。ちょっと太りすぎかな、と。
- **ダーナオシー**　人妻ダーナオシー（本当？）。体力、力ともにイマイチだが、美しいから許すか。
- **ダムデュラック**　妖精系味方キャラ。ホレスなどを使う。体力、力もそれほど低くはない。
- **妖獣君主**　魔獣系。アルカナデーモンを引き連れる。キケアーヌ、コリキア、ベセムなど。強い。
- **妖婆**　ヒューマノイド系。ネパタル、キルフなどを持ち、けっこう強いようだ。
- **妖術使い**　ヒューマノイド系敵キャラ。ネパタル、ビガルト、メデなどを使う。体力もある。
- **妖魔の女王**　強大な魔力を持ち、ミュドレア、キケアーヌ、コリキアを使う。体力も十分。
- **影の使い**　幽体系の敵キャラ。体力、力ともまずまず。魔法はないが、けっこう手ごわい。

植物系。体力、力ともにまずまずで、そのうえに、麻痺を持っている。つらい。

質問じじい。ペリノゼ、ギマド、カチプラを使い、魔力もまあまあ。

アンデッド系。ライオンのゾンビか。病毒を持ち、体力、力、敏捷性ともにかなりのもの。

デーブ菅原か。体力、魔力、力ともにまずまず。けっこう強い。

悪魔系。アデプトを引き連れる。ペモクーナ、パーラムを使い、体力もまずまず。

不思議モンスター。すぐに逃げるが、やっつけると、黄金が手に入るのだ。

アンデッド系。体力はかなりのもので、力もまずまず。魔法はなし。

妖魔系。変な名前、変な顔。体力と力だけのモンスター。

インセクト系。動きが非常にすばやく、体力、力ともにまずまず。砂漠に出現。

ご存じトロール。体力が高いうえに、体力回復という特技がある。なかなか死なない。

妖魔系。体力、力、敏捷性3拍子そろったなかなかのモンスター。要注意。

幽体系。姿があるのかないのか。なんかとらえどころがないのである。

アンデッド系。体力、力はドラゴンとしてはほどほどだが、麻痺、病毒が怖い。聖剣で。

味方キャラのドラゴン。体力も力もなかなかない。かわいいドラゴンである。ブレスなし。

パピーのお母さん。パピーより敏捷。もちろん味方キャラである。ブレスあり。

妖精系の味方キャラ。マニュ、ペモクーナ、キケアーヌを持ち、敏捷性も持つ。

ヒューマノイド系味方キャラ。魔法はいっさいないが、体力、力ともになかなか。

妖精系の味方キャラ。ミュドレア、ルナファ、ペモクーナなどを使う。死にやすい。

妖魔系。馬のお化けか。体力、力ともにかなりのもの。動きも鈍くはない。

妖精系の味方キャラ。ミュドレア、ペモクーナ、キケアーヌなどを使う。力もなくはない。

魔獣系。体力抜群。力もある。しかも、そのうえに麻痺を持っている。いやらしい。

妖精系の味方キャラ。ミュドレア、ファイタル、マニュを使う。力は全然ない。

妖精系の味方キャラ。敏捷な以外あまりとりえもないが、まあいいやつである。

妖魔。仲間を呼ぶが、みんな弱いので、ＥＸＰ稼ぎにはとってもおいしい卵なのだ。

妖精系味方キャラ。ヘアバンドがかわいい。ギマド、ペジホを使う。

ヒューマノイド系。特別な攻撃はないが、体力、力ともに水準以上である。怖い。

魔獣系敵キャラ。動きがすばやく、体力、力ともに水準に達している。油断できない。

妖魔系敵キャラ。ミュドレア、ペジホ、ダルスを使い、体力もまずまず。

植物系。気持ち悪いスタイルである。病毒を持ち、魔法もあるかもしれない。

妖精系味方キャラ。女の子キャラだが暗い。「悲哀のすすり泣き」とホナミを使う。暗い。

妖魔系の敵キャラ。単なるやられキャラだが、戦ったあと風呂に入りたくなる。くさそう。

ドラゴン系味方キャラ。体力、力ともに水準以上だが、あまり使えそうもない。

魔獣系の味方キャラ。「歌う」という特技を持ち、魔法はない。戦力的にはまずまず。

プレイヤー自身。ペフェミ、デリホ、ファダナを使う。戦力的には平均的。

小妖精系の味方キャラ。ジュナド、ホレス、キルフを使う。むちゃくちゃ敏捷。

小妖精系味方キャラ。ペフォマ、マニュ、ホレスを使う。かわいい。えっちな座り方。

小妖精系の味方キャラ。メルキナ、ペリノゼ、コリキアを使う。敏捷。色っぽい。

野獣系の味方キャラ。そんなに力がないくせに敵に突っ込み死にそうになるかわいいやつ。

妖精系の味方キャラ。ホレス、キルフを使う。かわいいが役に立ちそうもないか。

スライム系。分裂するだけで病気は持ってない。まさにスライム。

ヒューマノイド系敵キャラ。体力、力ともに水準以上。集団で奇襲をしかける。

ドラゴンの妖精。もちろん味方キャラ。ブレスもいちおうあり、敏捷。

妖精系味方キャラ。ペフェミ、フォデクを使う。

ヒューマノイド系敵キャラ。魔法はない。体力と力だけで押してくるタイプ。

妖魔。なんかヨーダみたいだが敵キャラ。バマ、ペジホを使い、そこそこ敏捷。

ヒューマノイド系味方キャラ。ファダナ、ペジホ、キケアーヌを使う。

ゴーレム一族の一人。敵。ゴーレムのなかではそんなに強くない。魔法に弱い。

植物系。病毒を持っているほかは、取り立ててなし。

ドラゴン系味方キャラ。敏捷で、体力も力もかなりのもの。頼れそうな感じ。

ヒューマノイド系。ルグート、ビガルトを使い、体力もかなりある。

ドラゴン系敵キャラ。ブレスを使い、体力、力ともに相当なもの。動きも鈍くない。

植物系。毒々しい血に彩られたきのこということか。たいして強くはない。

スライム系。分裂、麻痺、病毒と3拍子そろったいや一なやつ。体力もある。

ドラゴン系敵キャラ。ブレスを使う。体力、力ともにかなり。敏捷性はない。

魔獣系敵キャラ。ホレス、ルグートを使う。総合戦力としてはかなりのもの。要注意。

ドラゴン系味方キャラ。ブレスを使い、体力、力は、ドラゴンとしてはまあまあ。

妖精系味方キャラ。ホレスを使う。あまりとりえはないが、かわいい。

妖魔系敵キャラ。小柄に見えるわりにはあなどれない敵。

妖精系味方キャラ。ルグート、ギマド、カチプを使う。とろくもないので使えるか。

妖精系味方キャラ。ダンサー姉妹の一人。魅惑の踊り、キルフを使う。

魔獣系。総合的にけっこう力がある。ほかに特筆することなし。

妖精系味方キャラ。ミュドレア、ビガルトを使う。ピンクのワンピースがかわいい。

ヒューマノイド系敵キャラ。ひょうきんだが敵である。ダルス、ホレスを使う。

ヒューマノイド系。ゴブリンを引き連れてくる。体力、力、敏捷性もまずまず。

下等生物。海岸に出没するキモイキャラ。麻痺も持っている。

トカゲの化け物。体力回復の特技を持ち、病毒も持ついやらしいキャラ。

下等生物。海岸に出没。そんなに恐れることはないと思う。

妖精系の味方キャラ。魅惑の歌、ペフォマを使う。

アンデッド系。体力、力ともにかなりのものを持っている。

下等生物系。海岸に出没。麻痺を持っているので、まあ要注意。

最新ソフト 徹底攻略法

- マンティコア：魔獣系。体力があるのでなかなか死なない。力、敏捷性もかなりのものがある。
- マンドレイク：植物系。体力回復の特技あり。あと泣くというのがあって、これで麻痺になるのか。
- 植物系。麻痺を持ついやらしい敵キャラ。体力も力もまあまあ。
- 妖魔系敵キャラ。体力、力ともに水準以上。魔法はないので楽といえば楽。
- アンデッド系。体力、力、魔力ともにすごい。キルフ、メリト、ペジホを使う。
- アンデッド系。力は劣るが、かなりのもの。キケアーヌ、キルフ、メデ、パーラムを使う。
- アンデッド系。体力、力、魔力ともかなり。ダルス、メルキナ、コリキア、ジュノを使う。
- メイシスパイダー：インセクト系。クモのくせに、ホレスなんかを使う。力はまずまず。
- メイジドラゴン：ドラゴン系敵キャラ。ブレスのほか、ルナファ、ホレスを使う。力も強い。
- メデューサヘッド：下等生物系。カチプラ、ペジホを使い、病毒もある。砂漠、迷宮にすむ。
- 妖精系味方キャラ。魅惑の踊り、ファイタル、ホナミを使い、敏捷性もまずまず
- 妖魔系敵キャラ。ミュドレア、ペジホを使い、体力、力もかなりある。あなどれない。
- 妖魔系敵キャラ。ミュドレア、キルフなどを使う。力もある。
- 魔獣系。ファダナ、ギマドを使い、体力、力ともにかなりなもの。敏捷性も高い。
- ヒューマノイド系敵キャラ。ホレス、ネパタル、ビガルト、コリキアを使う。
- ヒューマノイド系敵キャラ。ダルス、ファダナ、コリキアを使う。
- 下等生物。体力回復の特技と、病毒を持つ。かなり敏捷で、力もまずまず。
- ユニコーン：魔獣系味方キャラ。魔法はないが平均的な戦力を持っている。
- 妖精系味方キャラ。ミュドレア、ペジホ、ファダナを使い、敏捷性もまずまず。
- 妖精系味方キャラ。男。ホナミを使う。敏捷性も高く、体力もまあまあ。力は弱い。
- 妖魔系敵キャラ。ペフェミ、パーラムを持つ。体力、力、敏捷性もまずまず。
- ラフレシア：植物系。森林に出没。麻痺を持ち、体力もかなりあるほう。
- ラミアー：悪魔系。ミュドレア、パーラム、ペリノゼを使い、敏捷性も持つ。
- 妖精系味方キャラ。ミュドレア、ホレスを使う。
- スライム系。分裂して、なおかつ病毒を持っている。体力も高め。
- 妖精系味方キャラ。ビガルト、ティデモフ、ルナファを使う。敏捷。
- 妖魔系敵キャラ。ホレス、キケアーヌ、メデを使う。体力もかなりのもの。
- 炎の魔神：悪魔系。ギマド、ファダナ、メデを使う。火炎には強さを見せる。
- レッサーデーモン：悪魔系。ファダナを使うほか、体力、力など標準的。見かけほど怖くない。
- レッドドラゴン：ドラゴン系敵キャラ。体力、力ともにドラゴンとしては標準的。ブレスを使う。
- スライム系。分裂、病毒、麻痺と3拍子そろってる。体力もかなりある。
- 幽体系。ネパタルを使う。そのほかは、さほど恐れるには足らない。
- レプラコーン：妖精系の味方キャラ。ドナノロマ、ダルスを使う。けっこう敏捷。
- ワイアーム：ドラゴン系敵キャラ。ブレスもないし、体力などもダーナなみである。
- ワイバーン：ドラゴン系敵キャラ。ブレスもなく、ワイアームと同程度。
- インセクト系。はっきりいってザコ以外の何ものでもない。
- 妖精系味方キャラ。勇敢に戦ってくれる女戦士である。
- 盗賊：ヒューマノイド系。体力、力はあるものの、しょせん人間である。
- ヴァンパイア：アンデッド系敵キャラ。ミュドレア、ペジホ、コリキア、ペフェミを使う。
- 下等生物系。敏捷性高く、病毒を持つ。力は弱い。
- 妖魔系敵キャラ。カチプラ、キケアーヌ、ジュナド、コリキアを使う。
- 妖精系味方キャラ。コリキア、メデ、ホナを使う。とにかくかわいらしい。敏捷。
- 妖精系味方キャラ。魔法はないが敏捷。力もそれほどではない。
- ヒューマノイド系。メデ、コリキア、ペリノゼ、メルキナを使う。敏捷。力、体力も高い。
- 野獣系味方キャラ。ミュナリカなんて魔法も使う。敏捷。力もまずまず。
- 悲しみの影：幽体系。影の使いを従えてくる。泣くのが武器の暗いやつ。悲哀のすすり泣き！
- 妖精系味方キャラ。戦う、ということがあるのだろうか。
- 王妃：妖精系味方キャラ。この人も戦うということはないだろう。
- 商人：この人も旅の仲間という感じではない。
- かぼちゃ大王：妖魔系敵キャラ。魅惑の踊りを踊るやつ。体力もあり、あなどれない。
- 悪魔系。ジュナド、ドナノロマ、キケアーヌを使い、体力、力もかなりなもの。強い。
- ヒューマノイド系敵キャラ。ホレス、ペフェミを使う。かなり敏捷。
- しびれネズミ：野獣系。敏捷！ しかも名前のとおり麻痺を持っていて、かなり危険。
- ヒューマノイド系。体力はあるが、力はふつう。敏捷。
- 魔獣系。ベモクーナ、ビガルト、パラムを使い、体力も力もすごいものがある。
- ヒューマノイド系。ジュノ、メデ、ギマドを使い、体力、力ともかなりのもの。
- 悪魔系。ホレス、キケアーヌを使い、体力、力ともにかなりのもの。
- 闇の竜王：ドラゴン系敵キャラ。コリキア、ペジホ、ジュノを使う。ブレスもあり、力もすごい。
- 悪魔系。ネパタル、ペジホを使う。体力、力ともにかなり強い。
- にわとこの木の老婆：ただいい人。いっしょに戦うってのはないと思うけど。
- 妖魔系。不気味なわりにそんなに怖いキャラではなさそう。
- ひらむし：下等生物。なんか理科の授業みたいだ。分裂する。麻痺もある。
- インセクト系。体力はあるほう。麻痺を持っている。
- ヒューマノイド系味方キャラ。ルミネマ、キケアーヌ、メディ、ルナファを使う。
- ヒューマノイド系敵キャラ。バマ、ファダナを使う。

Schwarzschild

シュヴァルツシルト
狂嵐の銀河

工画堂スタジオ

**大銀河『シュヴァルツシルト』。そこには、幾百億の星々が幾百億の歴史を持ち、幾千億の人類をはぐくんでくれる。
星暦3260年、人類は幾度もの自滅への道をからくも回避し、大銀河の王となるべく、辺境の太陽系より漆黒の宇宙へと雄飛を始めた。
時は流れて、星暦3960年。
すでに建国600年を迎えた、ジロ星団草創のころより生き残ってきた数少ない王国の一つであるサンクリ星国。君は、そこの新王である。
宇宙海賊のアジト・惑星ウーリィ制圧後、行幸中に凶弾に倒れた亡き父王のかたきを討つために、反乱軍を鎮圧するのだ。**

新王の威信をかけて、いま、
狂嵐の銀河へ……

反乱軍鎮圧

ゲームがスタートして、惑星ウーリィから反乱軍のC型戦艦が、主星パピーへと押し寄せて来る。

我が艦隊は、少数の最弱A型戦艦で編成された2艦隊のみである。

こんな状態でどうやって戦えばいいんだよ！って言う人たちのために、必勝法を伝授しちゃいましょう。

コマンドは、「投資」、「外商」、「外交」、「軍事」の4つに大別されている。この中でます最初にしなくてはいけないことは、艦隊の編成である。「軍事」の中の「配備」を選択して、第2、3、4艦隊にA型戦艦を1隻ずつ、残りは無所属Aに配備しよう。

次に「艦隊命令」で、それぞれの艦隊を防衛のために惑星ウーリィとパピーの間に壁を造るようにして移動させてほしい。

こうして、時間稼ぎのための準備がととのったら、無所属Aに配備したA型戦艦を「外商」で売り払ってしまおう。さらに、資源もすべて売り払い、資金を手に入れたら、NT開発に「投資」するのだ！

これが、1ターン目に必ずやっておかなければいけないこと。もし、ステップが残っていたら、「小惑星探査」を行うこと

次のターンには、きっとE型戦艦が開発されることだろう。移動力も攻撃力ももの足りない戦艦だけど、とりあえず急場をしのぐには足りるだろうから、さっそく、生産を開始しよう。残りのステップは、「小惑星探査」をすること

3ターン目あたりから戦闘が始まるだろうが、自軍の戦力が十分でない以上、必ず撤退すること。従星が2つとも奪われてしまうのはしかたがないだろう。撤退しては、すぐに出撃して敵を足止めし、時間を稼ぐことが肝心だ(ここで注意することは、慣れていないうちは第1艦隊を主星に置いておいて、けっして出撃させないこと。理由はあとで説明する)。

パピーの隣接ヘックスで艦隊戦が起

サンクリ星国第1艦隊の雄姿。
反乱軍鎮圧前にそろえておきたい
H型戦艦50隻なのだ。

PC-9800シリーズ 5"12,800円

こるころには、第１艦隊にE型戦艦がある程度そろい、高水準の有価小惑星帯が見つかっているはずだ。

この状態になって初めて、敵と戦闘を開始することができる。

戦闘の仕方は、敵の戦艦がこちらの旗艦（もしくは惑星）をねらってくることを逆手に取った戦法が効果的だ。こちらの旗艦を〝おとり〟とし、後ろへとドンドン逃がそう。その間に、第１艦隊は前進して、敵の旗艦を後方から攻撃するのだ。このとき、第１艦隊が旗艦であってはいけないし、敵の針路にこちらの艦隊を置いてもいけない。

そうこうしているうちに、E型戦艦が50隻配備できたら、また「NT開発」を行おう。まだこの段階では、防衛に努めるほうがあとあとの展開として楽だから、反乱軍鎮圧はガマンしよう。

莫大な開発費の投資によって、H型戦艦が開発できたら生産を開始しよう（それ以上の戦艦を開発しても、十分な生産資金・資源が確保できない）。

H型戦艦ができたら、第２、３、４艦隊を第１艦隊のE型戦艦にして、残りを売り払い急いでH型戦艦を量産するのだ。

長い努力の末に、H型戦艦を50隻生産できたら、いよいよ亡き父王のかたき討ちだ。しかし、敵もさるもので、いくら艦隊を全滅させても何者かの援助で復活はしてしまうし、ホンシャ帝国ときたら人の足元を見やがるし、たまったもんじゃあ〜りませんよ（当然、ホンシャ帝国の申し出は断ること）。

反乱軍主星、惑星ウーリィを占領したところ。居並ぶ艦隊がものものしい。

サンクリ星団とその周辺

反乱軍の惑星は、一つ一つ攻略しよう。一気に敵の本星ウーリィを攻略してしまえば、話は早いがボクは好みじゃない。それに惑星戦をして、艦隊の戦闘経験を増やしておいたほうがいいと思うんだな（その間に開発投資もできるしね）。

惑星を攻めるときは、いつものように〝おとり〟の艦隊を惑星に隣接させて待機する。敵艦隊が攻撃してきたら、艦隊戦で全滅させておいて、回復の暇を与えずにすぐに攻めれば、簡単に落とせますです、ハイ。

国内の政情が安定し、外交が可能となり、いよいよ外宇宙へと進出だ。

宿敵バディ共和国

反乱軍を鎮圧すると、外交が復活し、隣国の聖マリン公国よりお祝いが届く。うれしくなって、攻守同盟を結んじゃったりしちゃったぜ、このヤロウ。

が、よいことばかりではなくて、反乱軍を陰で操っていた（戦艦を援助していた）と思われるバディ共和国に脅迫される。それもこちらの持っているすべての権利を渡せだの、すべての資金と資源を譲渡しろだの、もう無茶苦茶。

当然、そんな無理な要求は拒否するが、次のターンで宣戦布告されてしまった（ちなみに、受諾したとしても無理難題を次々とふっかけられて、最後には宣戦布告されてしまう）。

聖マリン公国より反乱鎮圧のお祝いが届いた。

バディ共和国の要求

反乱軍をやっと鎮圧したと思ったら、次々に無理難題をつきつけてくるバディ共和国。

共和国なんてのは、名ばかりで、その実は、単なる宇宙海賊だったりしてしまう。

反乱軍を陰で操っていたのは、こいつらにちがいない。何度も反乱軍に戦艦を供給しやがって、どんなに苦労させられたことか。思い知らせてやるぜ。

まあ、こんなこともあろうかと、こちとら、H型戦艦をフル装備の第１艦隊を用意しといたんだぜ。さらに、NT開発に投資し続けて、もうすぐ最強のP型戦艦も夢じゃない（ほかにも、「模擬演習」をして艦隊能力を上げておくことも大切）。

しょせんは宇宙海賊、旧式のE型戦艦なんか赤子の手をひねるように簡単に全滅させ（しかし、攻守同盟の味方の戦艦はどうにかならんのかね。勝手に突っ込んでいって死んじゃうんだもの）、いつもの〝おとり〟作戦でかたっぱしから惑星を攻略することに成功した。

最後は敵の本拠地ダミーだけを孤立させて、精鋭のP型戦艦50隻でとどめを刺した。

揺れ動く銀河

宿敵バディ共和国を倒したサンクリ星国には、束の間の平和が訪れていた。

次は大国ホンシャ帝国が相手なんだろうなと思っていたら、はるか北方のクィラ大帝国が南下政策の手始めとして、ジェニチ星国に対して宣戦布告したかと思うと、ホンシャ帝国が宇宙規

フル装備の第1艦隊50隻でとどめを刺す！

最新ソフト徹底攻略法

SCHWARZSCHILD

恐怖の軍団、クィラ大帝国が、いよいよ南下政策を実行に移してきた。

模の大地震で壊滅的打撃をこうむった。

それから、ほとんど同時にイチクリ連邦とケイリ氏族国が、ホンシャ帝国へ宣戦布告し、ホンシャ属領が独立、独立星間連邦を建国して聖マリン公国を征服してしまった（聖マリン公国ときたら、守ってやろうと思ってたのに、迷惑がかかるからって一方的に攻守同盟を破棄してんの）。

もちろん、この間にサンクリ星国が黙っていたわけではない。すばやくホンシャ帝国に対し宣戦布告すると、敵

さらに、ホンシャ帝国を宇宙地震が襲う。

国主星タニキンへ艦隊を進め、〝おとり〟作戦でホンシャ帝国領の大半を手中に収めた。そのあと、外交政策でカケル君主国と攻守同盟を、イチクリ連邦やケイリ氏族国と不戦条約を結んだ。

こうして、敵国はクィラ大帝国と独立星間連邦に絞り、独立星間連邦はカケル君主国に任せ、我がサンクリ星国はクィラ大帝国へと艦隊を進めた。大コウホウ国を併合したケイリ氏族国に手を焼いたクィラ大帝国艦隊は、艦隊兵力を蓄えていた（SV開発にも力を注ぎほぼ完璧の艦隊を造りあげた）サンクリ星国艦隊の敵ではなく、意外にあっさりと土俵を割った。

ホンシャ帝国主星を占領。

カケル君主国と独立星間連邦が戦闘中。

ケイリ氏族は、大コウホウ国を併合。

謎の艦隊

クィラ大帝国の恐怖は去り、神聖アギ帝国と攻守同盟を結んだのだが、イチクリ連邦とケイリ氏族国が、反抗的態度を取るので宣戦布告し、その領国をいただくことにした。

そうこうしているうちに、アサコ大公国が調査に出した艦隊が消息を絶ったかと思うと、数ターン後に謎の宇宙要塞と艦隊が押し寄せてきたのである。

いやぁ、右上の部分は未踏地域だっていうから何かあるとは思っていたけど、この艦隊の攻撃にはしびれました。攻撃を受けた惑星は完全に死滅してしまうし、戦艦の型式はS型ときたもんだ。

謎の宇宙要塞出現。アサコ大公国艦隊は行方不明に……。

謎の艦隊の無差別攻撃が開始され、次々と星が破壊されていく。

S型戦艦の弱点は横からの攻撃なんだけど、攻撃力がかなり強くて被害に生産が追いつかない状態だ。

何か〝あたらしい〟戦艦でも開発できれば話は別だけど、NT値は最高の1500まで伸ばしてしまっているし、攻守同盟を結んだカケル、アギ、アサコの艦隊は正面から突っ込んでいって討ち死にしてしまうし、そのうえ、敵の艦隊はいくら全滅させてもすぐに復活してくる。とどめは、さらに強いT型戦艦を開発して送り込んできたことだった。

次号はいよいよクライマックス。まさに狂嵐の銀河、サンクリ星国の運命やいかに……。

宇宙要塞ゼオ

T型戦艦

大海令

アートディンク

海戦シミュレーションの新しいトレンドとなるか。
アートディンクの心意気、ひしひし！

シミュレーションゲームに求められるのは、データの完璧さか、それとも史実の再現性か。いやいや、戦場の雰囲気やスリルだ！　というコンセプトで造られたアートディンクの『大海令』。
連合艦隊司令長官となって機動部隊を指揮するのか。艦隊司令官として作戦を立案するか。スピーディなゲーム展開と多彩な遊び方でエンターテイメント性を追求するこの『大海令』をどう楽しむかは、キミしだいなのだ。
今回は、艦隊編成を主眼においた、ハワイ攻略戦必勝レポートをお送りしよう。太平洋戦争のゆくえを決めるのはキミだ！

空母か戦艦か

スーパーリアルタイムシミュレーションというまったく新しいコンセプトで登場した『大海令』が、いま、ちょっとした話題を呼んでいる。

『大海令』は細かなデータや計算を極力除き、ゲーム本来のエンターテインメント性を追求したものだ。だから、マニアに人気のG.A.Mの『太平洋の嵐』とは直接のライバルとはなりえない。『大海令』の新しいコンセプトも、『太平洋の嵐』の完全無欠データ主義も、どちらもすばらしいものだから。

『大海令』は真珠湾奇襲を題材にした「進攻編」と大戦末期の「本土防衛編」からなり、それぞれ戦力設定を行うための開戦準備が必要だ。開戦準備は、決められたアイテム数以内で、作戦に参加する艦船、航空機を自由に選べる。戦艦だろうと、空母だろうと、航空機だろうと、勝手だ。しかしこの段階で作戦の50%は決定してしまうほど重要でもある。

実際の太平洋戦争について少しでも知識がある諸君なら、きっと空母６隻を中心とした空母機動部隊を編成するだろう。しかし『大海令』の場合、それもけっして悪くはないが、最良ではないと言っておこう。

この『大海令』において、航空機は史実よりもかなり実力不足なのだ。大型空母に搭載できる航空機はアイテム数で７～９。実際には70～90機搭載で

■PC-9800シリーズ　¥12,800円

これがボク流の最強艦隊。空母を4隻に抑え、ほかは戦艦、重巡で構成。攻撃機は「流星」のみに絞った。補給艦は最低4隻はほしい。潜水艦は、ボクのやった限りではまったく不要だ。

史実では活躍の機会を与えられなかった「流星」。このゲームでは存分に活躍していただこう。

きたわけだから、1アイテムが10機に相当する攻撃力を持ってしかるべきなのだが、どうも3機分くらいなのだ。

ここがミソである。もし空母機動部隊タイプにこだわるなら、空母以外の艦船はすべて除く（補給艦は必要だが）くらいの徹底さがほしい。また逆に、戦艦中心で空母はあくまで補助兵力という考え方もけっこうベターかもしれない。このあたり史実にこだわらず、自由な発想でしたほうがいい。

なお、航空機は「進攻編」でも、大戦末期の傑作攻撃機「流星」や高性能戦闘機「紫電改」も選択できるというサービスつきだ。もちろん本格ウォーシミュレーションマニアは、零戦、九七艦攻、九九艦爆のゴールデントリオとするだろうが。

艦隊を再編せよ

開戦準備が終わったら、さっそく開始だ。開始と同時にまず行うこと。それは艦隊の再編成だ。選択した兵力はコンピュータによって、勝手に6艦隊程度に分割されている。このままではとても戦えたものじゃない。これをキミの思いどおりに組みかえるわけだ。

はっきり言って『大海令』の中で、ボクがいちばん興奮したのは、この艦隊再編成の一瞬。「よーし、赤城、加賀で第一空母機動部隊を編成せよっ」、「第三艦隊旗艦は霧島。戦艦4隻、重巡4隻を従えて出撃！」などとひとりごとを言いながら、まるで長官気分なのだ。編成作業は、まったくもって簡単に、スピーディーに、合理的に行える。こんな細かなところの操作性にも気をつかっているゲームは、ちょっとほかに類を見ないだろう。

連合本部モードで、戦闘海域のマップを見る。中央にオアフ島、右上はカウアイ島だ。さらにその上に点滅しているのはわが連合艦隊である。

さてどう攻めるか？　通常ならば、そのまま南東へ向かい、真珠湾へ航空機による奇襲をかけるのが正しいだろう。真珠湾を捨て、ひたすら空母をつけねらうというのも面白い。

だがどんな戦いをするにしても、忘れてはならないことが1つある。それは「いつ作戦を中止するか」ということである。

航路指定、取り消し、変更は自由自在に行える。

真珠湾攻撃はゲームオーバーまでだらだらとやる必要はまったくない。最初に立てた目標、たとえば真珠湾の制圧とか、空母1隻撃沈とかを達成したなら、すぐその時点で、作戦中止指令を出すことだ。真珠湾攻撃は勝利することが目的ではないのだ。

艦隊の再編成はまったく簡単だ。ツリー式の編成の一部を指定し、くいっと好きな位置へ移すだけだ。

艦隊の陣形もかなり自由に設定できる。

航空機の発進は、新たに艦隊を造るのと同じように行う。

第1目標「ハレイワ」

真珠湾を攻めるにしても、空母をねらうにしても、ぜひやってほしいことが1つある。それは補給基地を1つ持てということだ。補給艦を5隻ほども連れていったとしても、必ず燃料不足になる。そのために補給基地は絶対必要なのだ。

カウアイ島のリエフは民間施設のため無条件で手に入るが、ボクのおすすめはオアフ島北部の米軍基地ハレイワである。

米軍基地の占領は、そこを守る航空兵力を壊滅させ、わが軍の航空機をたとえ1機でもその基地の所属とした時点で達成される。

ハレイワの米軍航空兵力はきわめて少なく、航空機5機も飛ばせば簡単に制圧できるはずだ。すぐに艦隊を入港させ、十分に燃料の補給を行うのがいいだろう。

わが軍が航路を極秘扱いにしている場合には、わが軍の攻撃と同時に、南方から3～4艦隊に分かれ、出現する。ハレイワ攻撃と同時に真珠湾攻撃隊を出撃させておく手もある。

敵基地ハレイワを攻撃する流星攻撃隊。

米軍の戦術を読め

全機、真珠湾へ。目的基地を選択すれば最適の飛行コースが設定される。

真珠湾には4つの米軍基地と数十隻の米軍艦船が停泊している。ボクは、このうちの基地航空兵力の壊滅のみを目的に全航空兵力を真珠湾へ出撃させた。そしてその目的を果たすと同時にすばやく全機を帰艦させた。停泊中の艦隊にはいっさい目をくれなかった。

真珠湾はわが流星攻撃機の大軍に覆われた／

隊長機、旗艦を失った場合、ただちに新しい隊長機、旗艦を指定しなければならない。

流星1機を占領した基地の所属に。これでこの基地は日本軍のものとなった。

なぜか？　その理由はゲームを進めるうちにわかるのだが、ここで告白してしまおう。真珠湾の航空兵力壊滅を知った米軍は、これらの基地を奪還するために、なんと空母艦載機を真珠湾の4つの基地にとばしてくるのである。つまり、空母は艦載機を持たない、ただの浮かぶ箱となってしまうのだ。

空母撃沈を目的とするボクにとって、これは願ってもないチャンスである。真珠湾攻撃は空母撃沈のためのオトリでしかないのだ。あとは空母めがけて航空兵力なり戦艦なりを出撃させるだけでOK。安全確実に空母を料理できるのである。

もしもキミがボクと違って、真珠湾の完全制圧をねらっているとしたら、どんな手を使えばいいか？　第1次攻

大海令

南方より敵艦隊接近中。⇨マークの位置に赤い点が見えるだろう。

敵艦隊との海戦に突入。航空機との同時攻撃を仕掛ける。

そして、真珠湾攻撃は終わった。空母1、戦艦1軽巡1撃沈の戦果が光る。

撃、第2次攻撃……と繰り返し航空機を出撃させるか。いや、もっととんでもないテクニックがあるのだ。

前にも書いたが、米軍基地はそこを守る航空兵力を壊滅させてしまえば、占領できる。これを利用し、敵航空兵力を壊滅させたのち、航空機をそれらの基地の所属兵力へと編成がえしてしまうのである。

所属兵力となったわが航空機は、ひ↗

↗たすら、着陸→爆装→離陸→艦船攻撃を自動的に繰り返す。ほどなく真珠湾の米軍艦船は全滅するであろう。

もちろん、実際の戦争で、湾に敵艦船がいるのに、基地だけ日本軍のものなどという非現実的なことが起こるわけがないが、ま、ゲームはゲームとして面白いテクニックではある。

空母は被害ナシだが、攻撃機の大量損失が痛い

『大海令』のめざすもの

真珠湾攻撃は本土防衛戦のプロローグ的な扱いになっているが、ボクははっきり言って、真珠湾攻撃のほうが好きだ。本土防衛戦はスケールがやたらでかくなりすぎて、間のびした感じなのだ。

それは『大海令』のシステムが、真珠湾攻撃のような地域戦の、それも戦略級ではなく戦術級のゲームに向いているからだ。

アートディンクでは、今後珊瑚海海戦やミッドウェー海戦などの地域戦を続々と発売する予定らしいが、ボクはそういった限定された海戦にこそ、この『大海令』の真髄は発揮されると思う。

もう少し米軍の思考ルーチンをアップすれば、スーパーリアルタイムの進行といい、すばらしい操作性といい、さらに評価を高めるにちがいない。『大海令』の次回のシナリオに期待したい。

本土防衛編のマップ。ひたすら硫黄島攻略をめざしてみる。

米軍の沖縄進攻が開始された。数少ない航空兵力で立ち向かう日本軍。

First Queen

呉ソフトウエア

鍛えるほど面白い！ マルチキャラの遊び方を徹底的に研究.!!

ついに発売となった『ファーストクィーン』、2頭身キャラがわらわらと動きまわる一見コミカルな画面だが、内容はどうして地味な努力とハデな戦法が実を結ぶ大作シミュレーションだ！　いったんマルチキャラの楽しさを知ってしまったら、もうひとり旅には戻れないぜ!?　デバッグからずっとプレイを重ねてきたダマシが、まっとうな攻略法からわき道の楽しみ方まで、こと細かに教えてしまおうという元気なページ。読んで損はさせないよ！　さあ、オルニックに向かって進撃開始だぁ!!

まずゲームの特徴をとらえよう

じつをいうと、ダマシはこのゲームのコンプリート回数が、そろそろ2ケタになろうとしている。もちろんテストプレイに付き合ったことが大きいが、発売後もヒマさえあればプレイしているからだ。エンディングは1通りしかないけれど、途中でどの種族を味方にするか、最初にどの部隊を育ててゲームを進めていくかなど、プレイのバリエーションがたくさんあるんだ。

バランスがやさしめなこととキャラクターの成長に助けられて、エンディングへ至る過程にかなり自由度がある。これは、ARPGなんかに慣れているプレイヤーには、ちょっともの足りないかもしれない。でも、シミュレーションのファンならば、いろいろと自分の好きな展開を楽しめるから、歓迎されるんじゃないかな。要は、楽しんでやるぞって気持ちがないといけないんだ。

で、このゲームの場合、あちらこちらに散らばっているアイテム集めや、イベントなんかで困ることはまずない。プレイが行き詰まるとすれば、せっかく鍛えた部隊が強い敵に当たって全滅してしまったとか、どうしても敵の侵攻を止められずにカーディック城を占領されてしまうとかかな？　そういったことを防ぐには、とにかく強い部隊を最低2チームは確保しないといけないんだ。なぜ2チームかというと、1チームはどんどん進撃してストーリーを進めるため、そしてもう1チームは後方で守備について城をめざしてくるオルニックの部隊を撃退するためだ。

敵のオルニック城から、プレイヤー側のカーディック城の間には、網の目状にルートがたくさんある。ゲームを始めたばかりのうちはプレイヤーの動かせる部隊の数も少ないから、すべてのルートに守備隊を置くことはできない。敵は攻撃をかけてくることもあれば、守備隊を回避してゆくこともある。

PC-9800シリーズ（M以降）　2HD 2枚組　8,800円

最新ソフト 徹底攻略法

なかには、カーディック城をめざしてどんどん突っ込んでくる部隊もあるので、油断は禁物。オルニックへの進撃やキャラクターを鍛えることに集中していると、気づかぬうちに敵部隊が迫っているなんてこともある。

ゲーム進行のポイント

とりあえず覚えておくといいことが１つある。ターン（時間進行）の数え方だ。ゲームのコンプリートには直接関係はないが、知っていればプレイを進めるのに有利。というか、マズイ状況に陥ることだけは防げるかな。

プレイ中に、今何ターン目かというのは表示されないけれど、プログラムではちゃんと数えている。ターンが進むのは、プレイヤーがコントロールしている部隊が１つのマップから別のマップへと移動するか、あるいはマップの中でキャンプしたときだ。ということは、１つのチームだけでどんどん先のマップへ進んだとすると、その間ほかのチームは何もしないで休んでいることになるわけ。あるいは、マップを移動しないでキャンプを繰り返しても、やっぱりターンは進んでいってしまうぞ。

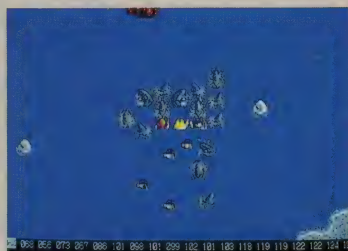
ターン数が最も問題となるのは敵の移動だ。オルニック側は、一定のターンごとに１つの部隊が選ばれてマップを移動する。どれが移動するという決まった順番はなくて、優先順位と乱数で選択される。大ガラスや騎馬の連中がよく動くのはそういった理由による。ゲーム中は大ガラスの部隊の位置にはとくに注意を払っておかないといけないよ。

キャンプするとターンが進んでしまうから、１つのチームを育てるために何度もサメなんかと戦わせていると、どんどん敵部隊が侵攻してくる。敵が動いたときには、画面にメッセージが出るから見落とさないようにしよう。キャンプしたときには必ず全体マップを見て、カーディック城の近くに迫っている敵部隊がないか、大ガラスの部隊とカーディック城の間に味方の部隊がちゃんといるかどうかを確認していれば、突然ゲームオーバーになってあわてることだけはない。

そうそう、ゲームオーバーになる条件も書いておいたほうがいいかな。コンプリート以外にゲームが終わる（プレイヤーの負け）のは、リッチモンド伯が死んでしまったとき（主人公だけは大事にしようね）、カーディック城に敵の部隊が突入したとき（味方の部隊がいれば戦闘に負けたとき）の２つ。

それぞれトライアゲイン（もう一度やり直し）のグラフィックが用意されている。

キレイだから一度は見てみるのもいいかもしれないけど。

ここまでやれば、どんなチームもフル・レベル！

ダマシ流子育て術

キャラを育てるには、相手にするモンスターや敵キャラの性格をしっかり把握していないといけない。少なくとも集まってくるキャラや逃げるキャラぐらいは覚えておこう。弱いうちに集まってくるモンスターは避けるべきだね。

全体を止めておいて、１人で戦う。

海の中でキャンプすると手っ取り早いけど。

波打ちぎわでサメとたわむれる？

コウモリはすぐ逃げるので、長持ちする。

大ガラスがいちばんおいしいけど、強いんだな。

キャラを育てるのが先決ね！

ゲーム開始直後に手に入る人材は、カーディック城の詰め所にいる部隊とソルズベリーの砦にいるコンスタンティンの部隊の２つ。どちらもそのままでは情けないくらい弱い。そのどちらでもいいから、とにかくカーディック近辺を安心して動きまわれるくらいには鍛えてやらないといけない。

キャラを育てるには、ふつうのRPGと同じく戦闘させないといけない。相手は敵部隊でも、各マップにいるモンスターでもかまわないんだけど、自分の部隊の強さをよくわかっていないと、かなりヒドイ目にあう。ゲームをどんどん進めていくと、より強い部隊を仲間に入れることもできるから、チームの半分くらいがやられてしまってもあきらめない。そのころには残った戦士たちはけっこう強くなっているはず。

キャラのレベルアップは、戦闘中に相手にHitした回数をカウントしている。これは要注意事項だぞ。というのは、キャラのパラメーターを見てもらうとわかるんだけど、AT（攻撃力）とDX（攻撃率）に分かれているんだ。ATが高ければ１回のHitで相手に与えるダメージが大きく、DXが高ければHitに成功する確率が高いというわけだ。

単純に考えて、DXの高いキャラほど早く成長するのはわかるね。一対一で戦っていれば、相手にHitする回数が多いほど自分が攻撃を受ける回数も減ってくる。ところで、ATが高いほど戦闘では優位、有能な戦士なのだが、相手を倒すのに必要なHitの回数が少なくてすむのはわかるかな？　つまり、同じモンスターを倒しても得られる経験値（？）が少ないから育ちにくいともいえるわけ。ATが高いと戦闘でやられる可能性は低いから、長い目で見ればいいんだけどね。

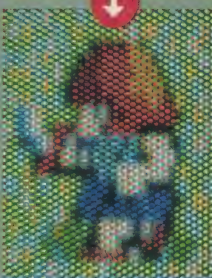
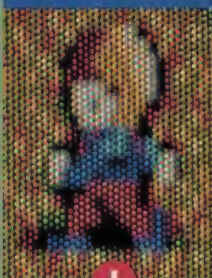
ゲームの最初のうちはみんなレベルが低く、ヒットポイントも少ないから成長の早いキャラのほうがウレシイ。ただ、限界までレベルアップしたあとで使いものになるかどうかは別の問題なんだ。だから、できるだけキャラは殺さないようにするほうがいい。人数が増えてきたら、チーム編成で強いキャラだけ集めてゆくと、どんどんプレイが楽になっていくという寸法。

ずるい育て方もいろいろある

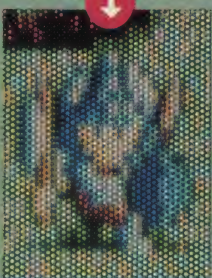
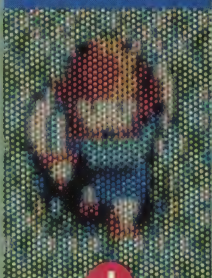
戦闘になってから相手が強すぎたとわかっても、撤退命令やキャラの個別コントロールを駆使すれば、おおむね逃げられる。敵キャラに包囲されていないかぎり、脱出が不可能ということはないだろう。撤退するとき、自分がそのマップにどちらから入ってきたかを覚えておくことも大切。敵部隊の生き残りがいたり、画面内にモンスターがいると次のマップへ進めないことがある。逃げ出すときになってから方向を間違えているのに気がついたなんてことになると悲惨。撤退命令やヒットポイントが低くなった味方のキャラがどちらに逃げるか、相手のキャラがどちらに逃げるかでわかるけどね。

ふつうにプレイしていても、十分キャラは育つんだけど、犠牲を出しながら進撃していくのがイヤな人、とりあえず強力なチームを作って楽にプレイを進めたいという人には、安全なキャ

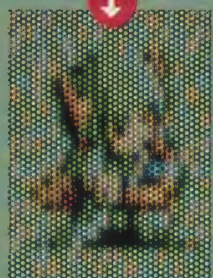
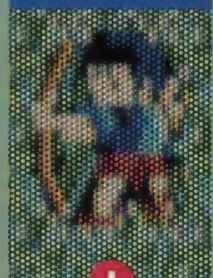
クラスチェンジ！

キャラのレベルが10以上になったら、クラスチェンジができる。キャラのタイプを替えられるのは、右に並べた7種類。あと、修道士からマジシャンが作れるけど、あれもいちおうクラスチェンジなのかな？　ナイトだけは性格の変化だけで、レベルは0に戻らないからそのつもりで。

オトコ → ソルジャー

ジェーンさんのファンクラブで、たった6人しかいない。大事にしよう。

最後まで育て上げれば、最終的に最強のキャラになってくれる。

ソルジャー → ファイター

味方の大部分はこいつだ。弱いからといって見捨てるのはもったいない。

初めからファイターのキャラよりもずっと強くなるからね。

シューター → アーマー・シューター

どうしてもヒットポイントは少ないし、防御も弱い。育てるのはむずかしいぞ。

このキャラになれば、そう簡単には死なないので、どこへでも連れてまわれる。

ラの育て方を教えちゃおう。

ダマシは、レベルの低いうちは敵部隊との戦闘は極力避けている。相手にしていいのは騎馬部隊ぐらいかな。それもあんまりすすめられない。まずはソルズベリーの南にいるアルマジロが無難。こいつを相手に、1人ずつ戦わせるのがコツ。アルマジロは、攻撃されないかぎり、向こうから襲いかかってくることはない。1人で戦っていても、袋だたきにされることはないんだ。

1人でマップ上の全アルマジロを退治すると、だいたいレベル10は超えているんじゃないかな。アルマジロがいなくなったらキャンプして、また次のキャラを戦わせる。ほかのキャラが動きださないように攻撃スイッチは切っておくのを忘れないように。

で、次の段階。フォース海岸のサメで同じことをする。フォース海岸の南にもサメはいるけれど、あそこはマップが広すぎるし、キャンプできないからダメ。チーム全体は砂地に置いておいて、やっぱり1人ずつ動かしてサメをイジメル（?）。ヒットポイントがやばくなったら海から出ればサメは追ってこれない。

なんでサメを相手にするかというと、海に入れば全部のサメが寄ってくるから、こちらからわざわざ探しに行かなくてもいいのね。もっと大ざっぱなのは必殺「海の中キャンプ」。これは気をつけないとメンバーが画面の中に出きらないうちにサメに袋だたきにされるから、場所を選ぶけど。

チーム内のキャラがすべてレベル15になったら、某所でクラスチェンジをする。するとパラメーターやヒットポイントはそのままにレベルが0に戻るから、またキャラを育て直すと、そうとう強いチームができるんだね。

クラスチェンジをしたキャラはアルマジロやサメでは相手不足なので、今度は大ガラスを求めて進撃する。こいつらはダメージが半分を超えるとすぐに逃げてしまうやっかいものだけれど、キャラを鍛えるにはかえって好都合なんだ。レベルアップのための経験は、相手を倒したかどうかではなくて何回Hitしたかだということを思い出してくれれば納得でしょ。

クラスチェンジは最高！

キャラのうちいくつかは、クラスを替えることができるんだ。ソルジャーを弓兵に替えたりエルフが人間になる

なんてことはないけれど、レベルアップとからめると、より強いキャラを作り出せるから重要な機能だ。クラスチェンジすると外見やレベルが変わるほかに、キャラの性格も変わるので、そこらへんも注意すること。どういうふうに変わるのかは別表にまとめたから、そっちを見てね。どこでクラスチェンジをできるかというのは……、教えてあげない。もともと、ゲームがむずかしいという人のための隠れファンクションなんだな。ヒントは、「キャラが装備を替えられるようなところで、しかも全マップでたったの3カ所しかない」、まっこんなところかな（これだけ書けばわかっちゃうだろうけど！）。

ゲームの先のほうで仲間になるキャラはたいてい、すでに高いレベルがついているから、そのまま戦闘に参加さ

敵の部隊から奪い取ったキャラも、育て上げれば強いキャラになる。

クラスチェンジすると、もう敵キャラだったとはわからなくなってしまうけど。

ソルジャーにはもう1種類ある。アランやキャメロットの部隊にいるからね。

敵キャラとゴッチャになりやすいけど、姿がごっつくて好きだったりする。

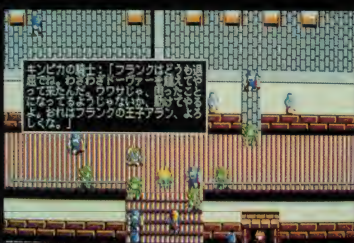
先頭キャラを見分けるのに、チームごとに1人だけ替えておくとわかりやすい。

ナイトはダメージをいくら受けてもけっして逃げない。一長一短ではあるけど。

さて、私はだれでしょう。この後ろ姿に見覚えはありませんか?

ユーザー王に似ているけど別人。足が速くなるのがウレシイね。レベル制限なし。

味方に引き入れるタイミングがむずかしい！

アラン

彼らは味方にしても敵部隊が増えないから、とってもお得。しかも強い！

アマゾネス

彼女らとお友達になるには、海を渡らないといけないんだ。まずアイテムを探そう。

半魚人

VS

洞窟の中にこもっているので、敵にまわしたときは外に出るまで手を出してはいけない。

ドワーフ

仲間に入れるのは簡単だけど、そのまま勝手に戦ってもらっていたほうが便利なんだな。

ケンタウロス

VS

カーディック城に近いので、敵にまわすときには注意すること。弓兵もいるぞ。

エルフ

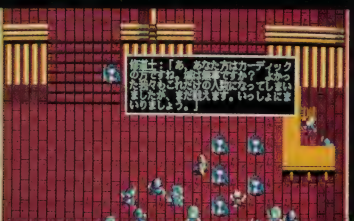
人数も多いし、弓兵も強力／　ロバート君を助けて連れていくのは大変だけどね。

キャメロット

VS

まず城に入るのが大変だ。敵にすると、強力な速攻部隊が出てくるし、頭がイタイ。

エルフとキャメロット以外は時間制限はないので、いつまでほうっておいても大丈夫。敵にまわる部隊に対する準備ができていないと、かなりあわてることになるから注意。敵になっても出現位置は変わらないから、事前に防御部隊を配置しておくか、移動する前に全滅させてしまうとひと安心だ。

修道士

彼らもペナルティーなしで味方になってくれる。ただ、ここまで来るのに苦労させられる。

せてもけっこう強い。こいつらをレベルアップさせれば、まず困ることにはならないんだけど、もっと強いチームがほしいというワガママな人は、クラスチェンジの表をよーく見ること。あとから仲間に入れたキャラのなかにもクラスチェンジできるのがいるはずだし、さらによーく見ると、2回以上クラスチェンジできるキャラもいる。

最初から育てているキャラが、いちばん強くなる可能性を秘めているってことに気がついた？　ダマシがキャラを殺さずにていねいに育てようって繰り返して言っているのには、そういう意味もあるわけなんだ。

敵にも味方にもなる
ほかの勢力の扱い方／

さてさて、強いチームができて、あちらこちらのマップを動きまわっていると、「いっしょに戦おう」と協力を申し出てくる部隊といくつか会うだろう。やったーとばかり味方につけるのはいいのだけれど、これがどうして一つのワナにもなっているんだなぁ。

これも別表を見てもらえば納得してくれるかな。要するに一方を味方につけると、もう一方はオルニックの勢力になってしまうんだ。味方が増えたぶ

ドワーフはオルニックに追い出されたうらみがあるので、仲間にしなくても戦ってくれる。

んだけ、敵の部隊も増えるわけだ。わざとそういうシナリオとして、ゲーム全体のバランスをとっているんだ。

カーディックかオルニックに着くまでは、自分のエリアを出て移動することはないから、味方につけるまではどちらも無視してプレイを進めていい。ただ、y／nで聞いてくる場合もあれば、アイテムを持っていくと自動的に味方になってしまう部隊もあるし、イベン

トで処理されるのもある。メッセージをまじめに読んでなくて、敵が増えたのに気がつかないなんてことにならないようにね。

気になるのは、どの部隊を味方につけると有利かってことだろう。結論から言うと、どれでも大差はない。残った相手が敵にまわってしまうのだから、だいたい力のバランスがとれた同士をペアにしているんだ。そうじゃないと、選択の仕方しだいで勝てないゲームとなってしまう可能性がある。↙

↙それでも、まったく同じというのでは、わざわざ選択する意味がない。ある場所へ行けば自動的に敵と味方が増えるというのと同じだからね。味方になる可能性があるチームには、それぞれ特徴が持たせてある。それを理解すれば、2回目、3回目のプレイが面白くなるわけだ。

まず、カーディック城に近いほうからアマゾネスと半魚人。設定では、半魚人がワニをペットにしているのだが、アマゾネスはそのワニを捕って食べてしまうことになっている。完全に犬猿の仲ということだ。ゲーム中でも、どちらもが同じアイテムをほしがっているので、どうしようもない。

アマゾネスは人数が少ないけど、育ちは早いし、かなり強力な助っ人だ。半魚人のほうも、レベルさえ上がればそうとう強い。ワニもパラメーターだけを見れば高いけれど、自分からは戦闘に参加しない性格設定になっているから、あまり頼りにはならないかな？

次は、ドワーフとケンタウロスかな。どちらも強いことは強いのだけれど、ソルジャーからのたたき上げに比べると、ちょっとね、というところ。アマゾネスや半魚人もそうなんだけど、かれらはクラスチェンジができないから、レベル15で打ち止めなんだ。ゲームの中盤で、ほかのキャラが育つまでのつなぎと考えたほうがいいかもしれない。別にアマゾネスやドワーフでコンプリートできないわけじゃないから、勘違いしないでね。楽なプレイの話をしているんだ。ダマシもそのうちアマゾネスでコンプリートできるか試してみるつもりだし。

そうそう、ドワーフとケンタウロスの話だったね。これは2チームずついる。ケンタウロスには弓を持ったのがいるので好みが分かれるかな。キャラはどちらもカワイイので、好きなほうでかまわないと思う。それより、どちらも味方につけないでおくと、コンウォールの北にいるドワーフはそこで戦闘が起こったときにいっしょに戦ってくれる。弱い部隊でもとにかく置いておけば、ここを通るルートを防衛できるので便利なんだよ。

最後は問題のエルフとキャメロット。どちらも強力な2チームがいるうえに、援軍を呼ぶことができる。エルフを味方につけておいて、あるアイテムを使うと、バードマンの1部隊が助けに来てくれる（ランダムだけど）。キャメロットのほうは、キャメロットのチームのだれかが死ぬと親衛隊が駆けつけてくる。どちらもかなり強力なのだが、敵につけた場合はやっかいな存在だ。バードマンや親衛隊を食い止める自信がなければ、どちらかを味方につけるのはとりあえず待つべき。そうじゃないと、片方を食い止めるのにもう片方が必要になってしまい、何の役にも立たない。あと細かいところでは、エルフのロト王がマジックを撃てるとか、キャメロットのチームに防御だけ強いじいさんがいるとかね。

あっ、迷子のことを忘れていた。広いマップでは、移動したりキャンプするときにあまりに離れているキャラは迷子として処理されることがある。前作『シルバー・ゴースト』では、迷子のキャラはゲームから消えてしまったけれど、『FQ』ではある程度ターンが経過するとどこかの宿屋に再出現するんだ。だから、迷子を出してもガッカリすることはない。見失ったマップの近くにある宿屋を捜してみよう。宿は7～9カ所あるはずだ。

エルフかキャメロットを味方につけると、自分がコントロールしている部隊に加えて援軍が呼べるので、そうとう有利に戦える。人数が倍になれば、どんな強い敵でも恐れることはない／

マップを出るときには人数の確認を忘れずに／

久しぶりの再会だ。なんか得した気分？

プロフェッサーMの 楽しい世界征服

プロジェクトPCエンジン

だい4回だったりする…………

フ、フフフ、ハーッハッハ！　あらためて自己紹介しよう。私がPCエンジンを使って、世界征服を企てている悪の科学者(マッドサイエンティスト)プロフェッサーMだ！　私がこんなに元気なのも、読者のみんなからはがきが来たからなのだ！（ロムロムちゃんエライ！）　これで、ハーレム実現へ一歩前進したわけだ。ムフフフフ……。

ダンジョンエクスプローラーについで、5人プレイ可能のゲームが登場だ。その名もモトローダー。このモトローダー、ただのレーシングゲームではない。レースに勝って賞金をため、パーツを買ってパワーアップ！　ぜひ、マルチパッド片手にチャレンジしてほしいゲームであるぞよ!!

ⒸNCS

NCS　2月下旬発売予定　5,200円

5人参加可能 パワーアップレーシング!!

モトローダーとは………

時は西暦2015年。人類はすぐれた科学文明により、戦争や貧困などない楽園社会を築き上げた。しかし若者たちはスリルを求め、旧式ではあるがきわめて大出力のレーシングマシンでサーキットを疾走し始めた。

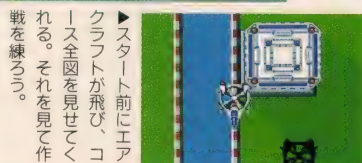
M／ウヒャヒャ、というわけでモトローダーをバッチリ紹介するとしよう。

R／教授、ちょっと、はしゃぎすぎじゃねーのか？　はがきが来たのが、よっぽどうれしかったんだな。いったい何通来たんだよ？

M／全部で21通じゃ。まだまだ少ないが、私はこの連載が終了するまで1通もはがきは来ないもんだとあきらめておったのじゃよ。

R／ふ〜ん、その程度の数ならまだ今からはがきを出してもプレゼントが当たり放題だね。

M／というわけで、モトローダーじゃ。

◀参加登録画面。好きな名前をつけよう。ただし、ほかの人と同じ名前は受け付けされないぞ。

▶スタート前にエアクラフトが飛び、コース全図を見せてくれる。それを見て作戦を練ろう。

◀ここでパーツを買う。所持金とコースの状態など、よく考えて買おうね。

設定は未来世界。全8レースを戦って、ポイント数でチャンピオンを決めるのじゃ。レースは1レースごとに賞金が入るようになっている。その賞金でパーツを買って、自分の車をパワーアップさせるのじゃ。パーツは全部で7種類。そのなかのスペシャルアイテムがさらに7種類あるのじゃ。サイフの中身とよく相談して、計画的にパーツを買うことが重要じゃ。私のおすすめパーツは、ハンドル、エンジン、ボディ、ターボじゃな。タイヤも高いのをはかせたほうがいいぞ。

R／コースはどうなってんだ？

M／ヘアピン、シケイン、ジャンプ台など変化に富んだコースばかりじゃ。スタート前にエアクラフトが飛んで、コースを見せてくれる。そこで、そのコースをよく研究しておくようにしておこう。私など何度もチャンピオンになっておるぞ。

H／ほ、ほんと～おかかな～？

M／な、なんじゃと！ 疑っておるな！ よかろう、次のページで勝負じゃ！

障害物イロイロ

こんなものがコースのあちらこちらに置いてあるから、もう大変。場所をよく覚えておくのが一番の攻略法だ。

◀オイル 上を通過すると必ずスピンしてしまう。よけるか、ホッパーを使おう。

▶ジャンプ台 シケインの前に設置してあることが多い。失敗するとあとが大変。

◀直角コーナー ここで急にハンドルをきると、スピンしてしまう。直前で減速せよ。

遅い車はどうなる？

5人同時参加ゲームだから、自分の車中心に画面はスクロールしない。画面からはみ出すと中央にはじき飛ばされる。

◀はじき飛ばされるとガソリンが減る。しかし、これを有効に使ったテクニックもある。

タイヤ	エンジン	ブレーキ	ハンドル	ターボ
RADIAL $700	1200cc $2000	DRAM $1200	HANDLE A $0	NON-TURBO $0
RADIAL+1 $1300	2400cc $4750	DISK $2850	HANDLE B $0	TURBO $10000
HG-TIRE $3250	3000cc $7600	DUAL-DISK $4500	HANDLE A+1 $150	HI-TURBO $22000
HG-TIRE+1 $7680	4800cc $11500	DUAL-A.V.D. $7500	HANDLE B+1 $150	
HG-TIRE+2 $11900			HANDLE A+2 $200	
			HANDLE B+2 $200	

ボディ

BODY $1780

BODY+1 $2950

BODY+2 $5260

BODY+3 $8700

BODY+4 $10820

スペシャルアイテム

これさえ使えば、舞台はもうチキチキマシン猛レースの世界なのだ！

ホッパー $2800
ジャンプする。高い障害物や複雑なコースも、これを使えばひとっ飛びだ。コースアウトに注意しよう。使用回数20回。

ターナー $2560
方向転換用アイテム。スピンしたり逆走したときに使おう。一発で180度方向転換してくれるぞ。 使用回数15回。

ニトロ $5350
驚異的な加速が得られる！ はずなんだけど、あまり効果はない。ターボと併用して使うのがおすすめ。使用回数1回。

ガスタンク $250
予備の燃料タンク。ガス欠でリタイアしたくないときに使え。値段も安いし、初心者におすすめ。 使用回数3回。

グレネード $1100
前方へ手榴弾を発射！ 前の車をスピンさせる。ただし、自分の車が爆風に巻き込まれることもあるぞ。使用回数40回。

ボンバー $1350
でましたイジワルアイテム。後方へ爆弾を投下し、後ろの車をスピンさせることができるのだ。 使用回数20回。

ワーパー $3700
画面前方にワープできる。いちばんお世話になるアイテム。ゴール前や直線コースで使うのが効果的。 使用回数3回。

いざスタート実況中継でお送りします！

ひょんなことから対決するハメになったMとHu。実況中継で、モトローダーのゲーム内容も紹介しちゃおう。

M／覚悟はできておろうなHuよ！
H／す、すたーとととーおー！
R／各車いっせいにスタートしました！ Mは黒の車、Huは白の車に乗っています。申し遅れましたが、実況は私、ROM子がお送りします。おっとHu、いきなりスタートから遅れております！ これはターボをつけているからでしょうか。Mは快調に飛ばす。ほかの車をゴボウ抜きだ。現在トップです。ふたまたの道を越え、各車ジグザグコースにさしかかりました。Mも少し遅れた。Huにいたっては最後尾ではじき飛ばされてばかりいます。
M／コラ、Huよ。少しは道をゆずらんかい！ ゆずらんとおまえの頭をブタの頭と取り替えてしまうぞ！
H／だ、だ～め～なんられ～。
R／Mのスプラッター攻撃にもめげず快調に飛ばすHu！ これは～まさしく↙

START

スタート！ Huはちょっと遅れぎみ。巻き返しなるか？

ふたまたコース。ここではじき飛ばされるとツライ。

MとHuの差がなくなった。このまま抜けるかMよ！

相変わらずMはビリ。道はここでせまーくなる。

おっとオイルだ。トップはスピンしている。チャンス！

デコボココース。スピードが速すぎるとぶつかりやすい。

ジグザグコース。足まわりを強化していないとキツイ。

ゴールイン。Mはリタイア。Huは２位でゴールイン！

BABABA BA
どーんどーん

CONGRATU-LATIONS!

↙下克上だ！ 毎号バカにされている怒りがついに頂点に達したか！ 来月号から、このページのタイトルは「人造人間HuのプロジェクトPCエンジン」になってしまうのか――っ！ いよいよ最終ラップ最終コーナーを抜けたぁ！

あーっと、M。あせったのか、スピン！ リタイア、リタイアです。いま、Hu２位でゴールイン！
M／フフフ、負けたぜHuよ。
H／お、おれ、きょーじゅーだよー！
M／いいかげんにせい。今のは練習だ。

POPCOM流お買い得パーツ紹介

やっぱり、真っ先に買うべきはハンドル。次にエンジン。第１ヒートはこの２つを買っておけば、まずまちがいなくトップが取れる。

究極のマシン

◀この装備なら、まず勝利はまちがいないぞ！

次に重要なのはボディ。そして、ターボがつけば無敵だ。タイヤとブレーキはエンジンをパワーアップしていくたびに、それなりのものを買えばいい。最初からHG-TIRE＋2など買っても無意味だ。スペシャルアイテムを買うよりは貯金しておき、次のヒート前によりいいパーツを買ったほうがいい。お金に余裕が出たら、ワーパーでも買うのがいいかもね。

新作ゲーム発売カレンダー

発売日	タイトル（メーカー）／価格・メディア
2月9日	ネクタリス　〈ハドソン〉 5800円／Huカード
2月24日	ダンジョン　エクスプローラー　〈ハドソン〉 5800円／Huカード
2月24日	ウイニングショット　〈データイースト〉 5500円／Huカード
2月下旬	はにい　いんざ　すかい　〈フェイス〉 5200円／Huカード
2月下旬	モトローダー　〈NCS〉 5200円／Huカード
3月下旬	死霊戦線　〈ビクター音楽産業〉 5500円／Huカード
3月下旬	わいわい麻雀　〈ビデオシステム〉 価格未定／Huカード
3月下旬	ワンダーモモ　〈ナムコ〉 未定／Huカード
3月下旬	改造町人シュビビンマン　〈NCS〉 5200円／Huカード
3月	YAKSA神武伝承　〈ビッグ・クラブ〉 6800円／Huカード
4月	アウトライブ　〈サン電子〉 5600円／Huカード
4月	デジタルチャンプ　〈ナグザット〉 5500円／Huカード
4月	サイバーX〈フェイス〉 価格未定／Huカード
4月	ワードナの森　〈NECアベニュー〉 価格未定／Huカード
未定	ダライアス　〈NECアベニュー〉 価格未定／Huカード
未定	コブラ　〈ハドソン〉 価格未定／CD-ROM
未定	天外魔境　〈ハドソン〉 6800円／CD-ROM

プロフェッサーMの PCエンジン目安箱

前号までのあらすじ　いつものようにPCエンジン目安箱を始めようとしたMだったが、突然、自称正義の科学者Dr.グッチーなる者の乱入により、楽しいみんなのページがめちゃくちゃになってしまった。がんばれM、負けるなM／　偽善者Dr.グッチーからプロジェクトPCエンジンを守るんだ／

G／ずいぶん、言いたい放題のことを書いてくれるのう。

M／まあ、はがきが来たんだから、争いごとはやめようじゃないか。

G／ふん、わしのページの半分も来とらんじゃないか／

M／ううっ、くやしい。でもめげずにはがきの紹介だ。

名古屋市の田村祐一郎君が考えてくれた世界征服の方法じゃ。タイムマシンを造ってアダムとイブの時代へ行く。そして、アダムを殺す。そうすれば、世界じゅうの女はみんないただきだ（といってもたった1人だけど……）。うむ、すばらしいアイデアじゃ。ただし、アダムを殺した時点で、人類は消えてしまうのではないかな。千葉県のオパオパ君はDr.グッチーと戦うための剣、龍牙剣を考えてくれた。イラストの剣がそれだ。今回、はがきを送ってくれた読者には、抽選で10名にNCSからゲームのシールをプレゼントしよう。NCSさん感謝／

もう一度、募集内容を説明する。

●楽しい世界征服の方法

●こんなキャラクターがいたら？

君が考えたゲームキャラを、カラーイラストで送ってくれ。色鉛筆や蛍光ペンは、やめてほしい。サインペンがええのう。

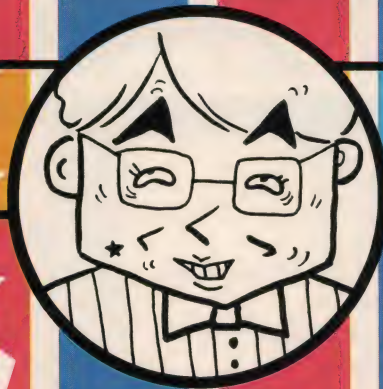
●PCエンジンゲーム質問箱

ゲームに関する質問じゃな。

また、プロジェクトPCエンジンに関する、意見、要望、イチャモン、なんでもいいから送ってほしい。

あて先は〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル　㈱新企画社ポプコム編集部　プロジェクトPCエンジンまでじゃ。よろしくな／

G／わしとの対決はどうなるんじゃ／

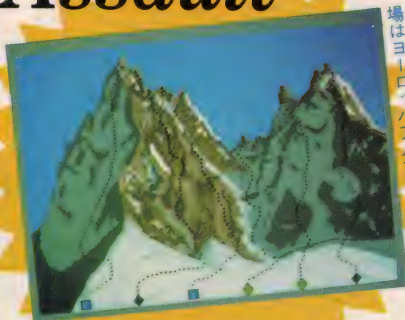
M／それはまた来月じゃ。

雪 山は呼ぶよ。究極の登山ソフト *Final Assault*

機種／Atari ST、AMIGA、Commodore 64/128、IBM PC、AppleIIGS
ソフトハウス／Epix
値段／8,000円

サマーゲームから始まるアスレチックソフトは、エピックスの独壇場。ついにアルペンに素材を求めて世界で初めての登山シミュレーションソフトだ。これでうまくいったからって、遭難してもボクは知らないよ。

まずは登攀ルートを選ぶ。現場はヨーロッパアルプス。

ゲームをブートさせるとオープニングに続いて、重畳たる山岳がルート入りで示される。モデルになったのは、ユングフラウとかマッターホルンなどがひしめく、ヨーロッパアルプスのようだ。山好きにはおなじみだろう。

登攀(とうはん)ルートは、難易度1のやさしいルートからプロ好みの難易度10のルートまで6つそろっている。どのルートを選ぶかはゲーマーの自由。ゲームのルールに精通するには、いちばん簡単なルートを選ぶ。フット・ルースといって、標高差は640m、所要時間は5時間というお気楽コース。夏なら往復で10時間の日帰りコースである。いちばんむずかしいのは、サイド・バーナーといって、難易度10、標高差1810m、所要時間20時間のルートである。サイド・バーナーの別ルートが難易度6のハット・トリックである。こちらは所要時間13時間といくらかやさしい。標高差と難易度は、あまり関係がなさそう。6つのルートで3人まで同時に登攀できるようになっている。

ROUTE SIDE-BURNER
HEIGHT 1810M
DIFFICULTY 10
DURATION 20HRS
YES NO

左から3番目のルートがいちばんむずかしい。

ルートの選定が終わったら、備品のチェックである。悪天候に備えて1人用テントはかさばるけれどもゼヒ持っていきたい。また、命綱となるロープは少し多めに持っていくほうが安全だ。あとでロープは回収できるけれども、放棄せざるをえない状況もあるからだ。ポリシーとしては、安全第一である。岩場では、絶対に急がないことだ。手が滑ったり足を踏みはずしたりすると簡単に転落してしまう。

どのルートも、雪原をトボトボと歩くところから始まる。雪原には意地の悪いクレバスが待っている。ジャンプして避ける。ジャンプしても届きそう

ベースからの出発。雪原ではクレバスに注意。

氷壁を登るにもロープを張ったほうが安全。

最大の難所は岩場。安全第一。

備品のチェックリスト。40mロープを忘れてはいけない。

テントを張ってひと休み。

寒いぞマーク。

暑いぞマーク。

眠いぞマーク。

疲れたぞマーク。

腹減ったぞマーク。

登頂成功を伝える新聞記事。

もないときは、下に降りてからはい上がるという、まことに時間つぶしの体力消耗場面が用意してある。

次のイベントは氷壁登りだ。ピッケルとアイゼンでシコシコはい上がっていく。単調な作業の連続が体力を奪い、やがて疲れと眠気を誘う。恐ろしいのは転落である。転落というよりは墜落するのだが、これを避けるには、ストラップでいったん体を氷壁に固定してからザイルを張るほうが安全なようだ。ズルっとコケてもザイルの長さだけ戻されるだけなので、距離を稼ぐ意味でもザイルは欠かせない。しかしながら、ハデにコケるともうダメ。

最後は華の岩壁登りである。ビルの壁登りの要領でヤモリのように手足を動かしてよじ登っていく。ひたすら隠忍自重の時が過ぎる。氷壁と違って横へも移動できるから、できるだけデコボコしたところを選ぶ。安全第一でザイルを張り確実にアタックすること。ときどき、上から岩が落ちてくる。当たると墜落死が待っている。気を抜くヒマはない。

山登りなんだから、ゲームは坦々と進むのかと思っていたが、やれ、寒いゾ、暑いゾ、腹減った、喉が乾いた、疲れたと意外にうるさい。これらの要求にはマメにこたえること。氷壁や岩壁では、ストラップを打ち込むと両手が自由になるから、モノを食べたりできるのだ。

パソコンで作る人体モデル

3Dツールのデータ集である。『Sculpt 3D』や『Video Scape 3D』などの3Dツールで使うデータ集である。いま現在3集までリリースされている。1つは、建築物である。もっぱら、古代の遺跡が多くて、らせん階段とかエンタシス式の柱などがぎっしり詰まっている。2つ目は人類の未来に造られるであろう建築物である。3つ目が今回紹介する人体模型である。楽しみは最後のロボット。パッケージ写真にはヌルヌルのロボットが出ていてそそられる。実際のところ、細かい人体模型のデータを矛盾なく入力するのは大変な手間だ。1つあれば、あとはそれを使って変形するとか加工するとかはコンピュータの得意とするところ。データをフロッピーに入れるまでが大変。そんなわけで貴重なデータ集なんだ。

人体模型には、男性と女性のデータが2体入っている。骨格全体のほか、手、足、頭の骨などの部品も登録されている。残念ながらメモリー不足で、大型のデータを使ってレンダリングするというのはできなかったが、1M以上のメモリーをお持ちのかたはゼヒ挑戦してください。

データ集を発売したアンチックは、アタリのマシンの専門誌である。アタリのユーザーは日本にも少なからずいるのだが、彼らにとってほとんど唯一の情報源がアンチックなのだ。ふつう、パソコン雑誌というとハードとソフト、あるいはプログラムの紹介ばかりで冷たい感じがする。ところが、アンチックはアットホームな雰囲気があって、ほのぼのとしているのだ。めずらしい雑誌である。アンチックは、雑誌ばかりではなく、アタリ用のソフトも数多く作っている。アンチックの作るソフトは、どれも安くて良心的である。とくに、AtariST用のツール類に定評がある。

エイリアンとの話し方教えます。クローン・クエスト
Captain Blood

機種／Atari ST、AMIGA、Commodore64、IBM PC
ソフトハウス／Mind Scape
値段／8,000円

すがたカタチはヘンテコでも、エイリアンとモンスターはボクラの友達である。「見つけしだいコロセ」というのでは、完全に時代遅れ。野蛮な風習である。敵味方に分かれるのは、話し合いの結果なんだな。宇宙に出たときの作法を身につけよう。

全体を支配するイメージはクローン。

ワープすると惑星がググッと近づいてくる。

惑星の表面をクローズアップ。

さらにクローズアップ。

ダイヤモンド印があればミサイル。

その昔、会話ソフトがはやったことがあった。

ちょうど、人工知能がもてはやされ始めたころだ。

由緒正しい「イライザ」から始まる会話ソフトは、その後さまざまな亜流を生み出した。

パソコンで言えば『ラクター』が有名である。孤独な老人の相手をしてくれる会話ソフトである。ラクター氏はアクの強い紳士で、京都弁ふうの英語を話すのだ。一見含蓄に富んだ話をするのだが、バカにされているようで薄気味悪い。

『キャプテンブラッド』は、アクション仕立てになっているが、中身はレッキとした会話ゲームである。

会話をするのは、京都のいいところのボンボンではなく、妄想豊かなエイリアンたちである。

物語を簡単に紹介すると、間違えて作り出したキミ自身のクローンが悪さをするようになったので、これを回収して破壊せよというものである。5体のクローンは銀河のどこかにいるから、キャプテンブラッドとなって捜し出すのが任務だ。

ゲームを始めるとすぐに宇宙船の内部にいる。

機械化した右手がアイコン指示器である。「AKIRA」に出てくる鉄雄になった気分が味わえるのダ。

まずは、OORXXという小さな上陸用のシップを出して、左手に見える惑星を探索することだ。フラクタルなイメージでできた惑星の地表面は表情豊かである。

上陸地点は、地表を切り開いた谷にあり、その奥にエイリアンがいる。方向指示器にしたがって細く長く続く谷を分け入る光景は、よほど印象が強いらしく、夢に見てしまった。

上陸任務が終わると自然に風景が変化して、やがてエイリアンが登場するしかけになっている。ヤツらは何を言っておるのかわからんので、万能通訳機を通して会話する。万能通訳機には

宇宙船の内部。右にあるのがOORXX。

銀河系の全体図。

フラクタルで描かれた惑星の表面。

谷の奥深くで遭遇したエイリアン。

約120の語彙がアイコン化されていて、そのアイコンを選んで会話するようになっている。言語は簡単なブロークンイングリッシュである。たとえば、

「ME LIKE YOU」

と話かけると、

「ME LIKE FEMALE ONDOYANTE」

「ME LIKE INFORMATION ENEMY」

と答えてくる。

これは、好戦的なエイリアンとの会話例だが、彼の興味は「女」と「敵」に集中しているようだ。何を話しても最終的に「女」と「敵」になってしまうのだ。見かけは、ムキムキの筋肉を誇るスタローンかシュワルツェネッガーなのだが、ホントあきれてしまう。

また、知能程度が低くて、話し相手にならないエイリアンもいる。ボキャブラリー不足で、話しかけてもすぐに黙りこんでしまうのだ。初めにこれが出てくるとエライ苦労する。なにしろ、内容に乏しいので、ヒントを引き出すのむずかしいのだ。

『キャプテン・ブラッド』は、ゲームをランさせるたびに、銀河のマップを作り替えるタイプのゲームである。エイリアンは、ゲームを始めたときに見える惑星に必ずいるから、彼にコンタクトをとって必要な情報を引き出すようにしたい。惑星500のうち１つの割合しかクローンが存在しないというのだから、非常に時間のかかるゲームである。エイリアンとの会話を楽しむのが目的であって、クローンの回収は二の次でもよい。そんな遊び方がベストだと思う。

サウンドを担当したのは、ジャン・ミッシェル・ジャールというシンセサイザー奏者である。日本でいえば冨田勲に相当するのかな。新鮮なサウンドを聴くだけでもいい。

好戦的なエイリアン。

友好的なエイリアン。

3D眼鏡で複眼思考を

都内のマンションのある部屋には、昼間なのに明かりを落として、ディスプレイを見入る男たちがいた。開け放したドアを怪しんで通行人が中をのぞきこむと、中から異様な歓声が聞こえるではないか。これはますます怪しい。よくよく見ると、ロボコップのような眼鏡をかけた男がいるではないか。騒ぎの原因はロボコップの眼鏡なのだが、その実体はX-Specs 3 Dというハードである。

X-Specs 3 Dというのは、立体眼鏡である。立体眼鏡というと、なんとなくイカサマ臭くてこれまで何度も期待を裏切られてきたが、やっと本物が登場したって感じがする。X-Specs 3 Dの原理は簡単だ。右目用と左目用のデータを用意して、これを１秒間に30回ずつ交互にオンオフを繰り返し、ディスプレイに連動して眼鏡もオンオフすれば立体的に見えるってわけさ。写真では黒くてよくわからないかもしれないが、液晶シャッターを使っている。もちろん、「Made in Japan」。ファミコン用にもこんなのがあったが、ソフトの威力だろうか、じつにリアルに見えるんだな、これが。「X-Specs 3 Dが登場するまでは、世界はフラットだった」という雑誌の広告が実感できるのだ。デモを見るとまわりが暗いためもあるが、宇宙遊泳のようだった。

欠点は、右目と左目に１組のデータを用意しなければならんことだ。１つの立体につきほとんど同じに見えるデータを２つも用意すると、ワイヤーフレームといえども、けっこうメモリーを食うのだ。もともと、立体のデータというのはメモリーを必要とするのにその倍となると、「リアルってメモリーを食うのね」と呪わしくもある。

３Dツールを作った各ソフトハウスもX-Specs 3 Dには仰天したらしく、対応を検討しているところが多い。

輝けっ!

ポプコム

1988 POPCOM

グランプリ

イースII

▶▶▶ 日本ファルコム

ひぇ〜っ!! 日本ファルコムが今年もグランプリだ。3年連続グランプリ。ポプコム大賞ができてから、毎年日本ファルコムがグランプリということだ。パソコンゲームソフト業界はもう、日本ファルコムの独壇場なのだろうか…。あえて言いますが、ほかのソフトハウスの皆さんもっとがんばってください!

美しい画面。

音楽もなかなかのものだった。

セリフの現れ方は独特のもの。

デカキャラ対決も迫力があった。

『イース』に引き続き『イースII』である。強力! というだけではすまされない、魔力のようなものを最近の日本ファルコムには感じてしまうのである。前作は、かなりアクションに傾いていて成功したのだが、『II』では、その要素を残しつつ、アドベンチャー的なノリを大幅に加え、前作に勝る成功を収めた。

と、いうわけで、話題は『II』である。同機種の新製品『スタートレーダー』が出ることもあって、予想より発表が遅れているが、『III』は確実に完成一歩手前といっていい。時間が増えたことも、ゲームではプラスにこそなれ、マイナスになることは、よもやあるまい。今度のは、第1作以上のアクション重視である。しかも、『II』のアドベンチャー的ノリはさらに磨きをかけられているらしい。まっ、いつ発売されたとしても、来年度のグランプリ上位をねらえる作品になるだろうことは疑いの余地はないだろう。これを阻止する作品の登場を願ってやまない。と同時に3年連続グランプリ、という未到の境地も見てみたいと思うし。複雑である。

日本ファルコム・高橋氏

昨年の『イース』に引き続き、今年もまた『イースII』でグランプリをいただき本当にありがとうございました。これもひとえにユーザーの皆様の熱い声援と、編集部の温かいご協力によるものと、スタッフ一同感謝の気持ちでいっぱいです。これからも、ファルコムの理念である、「何か新しいものを」という言葉のもとに、皆様の期待にこたえていきたいと思います。

大賞'88
GRAND PRIX

今年で3回目になるポプコム大賞である。去年一年間に発売された、膨大なパソコンゲームソフトのなかからポプコムが最も優れていると評価したソフトを発表。たくさんの優秀なソフトのなかから選ぶのはなかなかむずかしかったが、今年の活躍の期待度をあわせて評価した結果である。というわけで、今年もよろしくっ！

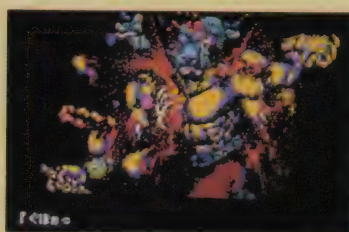
グランプリ 2位
ラスト・ハルマゲドン

▶▶▶ ブレイングレイ

去年、『抜忍伝説』で新人賞を獲得したブレイングレイが、第2作『ラスト・ハルマゲドン』で堂々のグランプリ2位！　順調に成長しているソフトハウスって感じである。今年もがんばって、来年はグランプリ1位をねらってほしい。

広大なマップ。

ストーリー展開も奇抜。

反逆的RPGをねらったというコピーとはうらはらに、全国的にすんなりと受け入れられてしまったようだ。エンターテインメントに徹したゲーム作りは、やーっぱりサスガ。一見、物量主義にみえるけれど、モンスターのデザインや場面ごとにかわるBGMなど、要所にはしっかりと手間がかけられている。前代未聞の2枚組（88版）のオープニングも、内容の濃さは見た人間を納得させるものがあった。

ブレイングレイ・松本氏

ポプコム読者の皆さん、『ラスト・ハルマゲドン』、ご支援ありがとうございます。これからも努力と時間を惜しまず、研究、開発していきたいと思っております。ご期待ください。

グランプリ 3位
信長の野望 戦国群雄伝

▶▶▶ 光栄

2年前のポプコム大賞でシミュレーション部門大賞を獲得したのが、『信長の野望・全国版』だった。大ロングランヒット作の『全国版』と同シリーズであるだけに、プレッシャーも大変だったでしょう。

タイトル画面。

前作に劣らぬ面白さ。

発売されたとたんに、グランプリ3位の栄光に輝いた『信長の野望・戦国群雄伝』。プレイしたことのある人なら、選ばれて当然と納得していることだろう。信長の野望シリーズに武将という新しい要素を加えたこの作品。聞き慣れた名前が出てくるだけに、思い入れもまた、ひとしおなのである。さらに、戦闘HEXも大きく変わって、籠城戦までできちゃうっていう、スグレもの。前作を上回る作品になっている。

光栄・金丸氏

昨年12月15日発売でいきなりグランプリに選ばれ、たいへん喜んでいます。これもひとえにポプコム読者の皆様のおかげです。今年もよい商品を作るよう努力いたしますのでご支援お願いいたします。

物語の展開の面白さは言うに及ばず、マルチキャラというアイデアを、スピード・グラフィック・操作性などの点をすべてクリアして実現したのはやっぱりすごい。RPGの面白さをそがずに、新しいシステムを導入できたRPGっていう点では『ハイドライド』以来の快挙！

シルバー・ゴースト

▶▶▶呉ソフトウェア

かわいいマルチキャラたち。

ほんとによく動きまわった。

ストーリー性はARPGに比べるとそれほど深くはないけれど、システムの新しさを買って、RPG部門での授賞となった。リアルタイムで動くマルチキャラの戦闘シーンは、操作性、ゲーム性ともに十分な仕上がりを見せている。このまま発展してゆけば、新しいジャンルとして確立するかもしれないほどの可能性を秘めている。

8ビット機であれだけのキャラをいちどに動かした技術力の高さも、称賛に値する。このマルチキャラのシステムを使って、シミュレーションやRPG、AVGなどに、どんどんチャレンジしてもらえると面白くなりそうだ。なんとなく停滞している感じのゲームデザインに新風を送り込んでくれるかもしれない期待も込めて、おもわず応援してしまうわけだ。ついでに、キャラの絵もかわいくって好きだね。

呉ソフトウェア・呉英二氏

ご声援ありがとうございましたぁぁぁ～。しかし、RPG部門てェことになりますてェと、こりゃ次の作品もRPGってことで作ったほうがいいのでございましょうか？　『ファーストクィーン』も好調ですので、次も力いっぱいがんばるでございますよ！

昨年末の『太平洋の嵐』は、ちょうどポプコム大賞の選択直後だったため、賞からもれたのだが、シミュレーションゲームのなかでも出色の作品だった。今年のDX版はさらにパワーアップして、堂々の受賞。

太平洋の嵐DX

▶▶▶G.A.M.

タイトル画面。

天気も重要な要素。

泉谷しげるふうにいうと「おい、こら、見てっか。なさけない顔しやがって。てめえらのなかで『太平洋の嵐DX』がつまんねぇなんて言うやつがいたら、出てこい。なめんじゃねえぞ、このやろう」である。『太平洋の嵐DX』は世界最高のシミュレーションゲームである。DXがついて最高という形容詞が不動のものとなった。世界最高であれば、大賞を受賞して当然である。「シミュレーションは知性派のゲームなんだよね。ボクいま、凝ってんだ」などという流行に乗って気どっているハンパなやつはぶっ飛んだにちがいない。あー気分いいぞ。たぶん今後10年間くらいは、『太平洋の嵐DX』は、本格ウォーシミュレーションの王者として、ゲーム界に君臨するだろう。製作者が本気で、情熱をかたむけ、長い年月をかけて作ったゲームは、やはり「すごい」のひと言だ。

G.A.M.藤岡氏

『太平洋の嵐DX』が入賞できてとってもウレシ～イ。スタッフ一同躍り上がって喜んでいます。

89年は昭和と平成をつなぐかけ橋となるようなシミュレーションを作っていきたいと思う今日このごろ。どうかこれからも応援してやってください。

ポプコム大賞'88

AVG部門
アドベンチャーゲーム

アドベンチャーゲームとしての展開の面白さにも優れたものがあるが、3D部門というのがあれば、本来そこに位置するほうがいいかもしれない。それほどまでに、3Dの動きは際立っていた。

スタークルーザー

▶▶▶ アルシスソフトウェア

美しい3D画面だ。

ストーリー展開もユニーク。

ブライアン・ライトという、超一流のスナイパーが、4つの星系を駆けめぐる壮大なSFアドベンチャーが、この『スタークルーザー』である。アルシスソフトの技術力の高さを裏づける3Dのアクション画面に、コーフンしっぱなしだった人も多いことだろう。そうなのだ。全体の流れはアドベンチャー・スタイルを取っているものの、このソフトの売りは、3Dアクションに尽きる。正確には〝3Dアクション・アドベンチャー〟ということになるだろう。

部門賞の趣旨からすると、はなはだ矛盾した言い方になるのだが、このようなジャンル分けは、もはや無意味になってきているのかもしれない。アドベンチャーだろうがアクションだろうが、とにかく、面白ければいいのだ。

アルシスソフトウェア・福氏

アドベンチャー部門授賞ありがとうございました。これからも3D技術を生かした楽しいソフトを作っていきたいと考えています。毎回の作品が大ヒットするように力いっぱいソフトを作っていきますので、よろしくお願いします。

ACG部門
〈アクションゲーム〉

サンダーフォースII

▶▶▶ テクノソフト

パソコンオリジナルの作品で、これだけのグラフィックと、8方向多重スクロールの迫力は鼻血もの（古い?）。

究極のシューティングゲーム、『サンダーフォースII』の最大の特徴は、なんといっても、あの「スピード」と「パワー」だろう。目もくらむほどの8方向スクロールと、ハデなパワーアップ、そして臨場感を高めるBGMはまさに圧巻である。X68000の機能を使いきった傑作といえるだろう。

スクロールのスピードといい、美しさといい満点。

テクノソフト・大園氏

マスターアップのとき、3日間一睡もしなかったかいがありました。X68000ユーザーのみんなありがとう！ これからもがんばるからな〜！

ツール部門

プリントショップII

▶▶▶ ブロダーバンドジャパン

このタイトルは、同時に『プリントショップPRO 68K』にもささげたい。パソコンはゲームだけに使うのはあまりにもったいない、と思わせてくれた。

もともと実用・操作性が高く、だれにでもすぐに使えて、とにかく便利という、ツールの鑑とも言うべきソフト。カラー対応で時代を先取りした積極さもおみごと。ツールというと音楽やグラフィック、開発支援のように専門的なイメージがあるが、パソコンの多様性をあらためて実感させてくれた。

プリントショップでできた作品。かわいい。

ブロダーバンドジャパン・河村氏

ソフトウェア大賞、どうもありがとうございます。『プリントショップII』は愛と勇気のクリエイティブツールです。88VA版も近日発売！乞御期待。

新人賞

一昨年とは違い、新人ソフトハウスの少なかった去年であったが、日本クリエイトは今後の注目度から言っても、既存のソフトハウスに引けをとらない魅力を備えたソフトハウスだ。パソコン界の清原になれるか!?

野球道

▶▶▶日本クリエイト

結果はニュースで……。

オープニング画面。

『野球道』は、新生ソフトハウス・日本クリエイトの第1回作品であり、新人賞にふさわしい、フレッシュかつアイデア豊かなゲームである。

このゲームは、プレイヤーの感情を刺激しつつ、緻密かつ冷静な判断を要する、硬軟あわせ持った、非常にバランスのとれた、楽しいシミュレーションゲームに仕上がっている。SLGは数字ばかり気にしていてめんどくさい、とか冷たくてとっつきにくい、などと敬遠していた人が、ずいぶんとハマリ込んでいるのもうなずける。プロ野球の監督は、一度はやってみたい職業と言われるが、このゲームではなんなく実現できるのである。自分の1つの作戦ミスがチームを転落へと導く。そのスリル。しかし勝利の味はなにごとにも代えがたい、至福の瞬間である。

日本クリエイト・久門氏

全国のプロ野球ファンのおかげで新人賞をいただくことができました。ありがとうございます。今年もよい作品を作っていきたいと思います。ユーティリティーディスク Vol.1、2とも順調に進んでいます。このディスクで日本シリーズを楽しんでください。

特別賞

本来、ソフトの賞であるが、去年のシステムソフトのタイトル数は注目に値する。それぞれが、個性的でしかも完成度の高いものであればこその、また、来年もよろしくの気持ちも込めての決定である。

"システムソフト"

『ティル・ナ・ノーグII』。

『ロードオブウォーズ』。

去年のシステムソフトの活躍は、なかなかのものであった。ポプコムが、88年2月号から89年1月号までに紹介したシステムソフトのタイトルは10タイトル、トータルページ数78ページに及ぶ。ちなみにタイトル名をあげると『ロードオブウォーズ』、『スーパー大戦略』、『F15ストライクイーグル』、『ティル・ナ・ノーグ』、『マスターオブモンスターズ』、『アクロジェット』、『かわいそう物語』、『大戦略IIマップコレクション』、『大戦略IIスペシャル』、『ティル・ナ・ノーグII』。

単にタイトルの数が多いというだけでなく、それぞれが個性的で完成度の高いソフトであるということはシステムソフトが持っている底力の強さを物語っているといえる。今後も高いポテンシャルを維持し、オリジナリティーあふれるソフトを作り続けてほしい。

システムソフト・咲山氏

「特別賞」ありがとうございました。昨年は、『大戦略』『Tir-nan-og』ともにシリーズコンセプトを推進し、その体系を充実させてきました。

今年は、システムソフトが持つブランドのクオリティを、さらにアピールした超大作をおとどけする予定です。

特別賞

ディレクター物語

▶▶▶ビクター音楽産業

芸能業界ものという、ビクター音産ならではの題材だけあって、まるで、水を得た魚。全編にあふれる新鮮なギャグ感覚に、なみなみならぬセンスのよさが感じられた。

パソコンソフト初めての業界もの。

〝マスコミのアイドル〟いとうせいこう氏を擁するグループが、歌手の卵を人気アイドルにしちゃおうという、まったく新しいタイプのゲームを考え出した。これはもう、RPGとかAVGなどというジャンル分けはできない。『ディレクター物語』は、レコード業界をおもしろおかしくシミュレート。〝ギョーカイもの〟という、新しいジャンルを創設した意義は大きい。こういったソフトが、次代の主流として残っていくのだと思うのだ。

ビクター音産・吉岡氏

スタッフ一同の苦労が報われ明るい平成元年になりました。じつは、CD-ROMで、実際のアイドルを使って……というのをただ今製作中です。期待してください!!

特別賞

ねじ式

▶▶▶ツァイト

マンガの『ねじ式』を知っている人も知らない人もこのタイトルのゲーム化には驚かされた。つげ作品に対する情熱が実を結び、新ジャンルを生んだ。

つげ義春の作風をそのままパソコン画面に。

グラフィックツールのツァイトが、ついにゲームソフトの分野にも進出した。その記念すべき第1弾が、『ねじ式』。オーソドックスなアドベンチャーではあるが、〝ネタ〟の選び方がなんともユニークであった。今年度最高の異色作ということで、特別賞受賞も当然といえよう。知る人ぞ知るつげ義春の世界を、みごとにディスプレイ上に展開。ツァイト社長とまわりのスタッフの思い入れが実って作られたという、その意気を高く評価したい。

ツァイト・山中氏

特別賞という栄誉をいただきスタッフ一同、1年の労が報われた思いです。初めてのゲーム作り、ポプコムさんにはあらゆる面でお世話になりました。これを励みに名作浪曼文庫はいっそうがんばっていきます。

特別賞

サバッシュ

▶▶▶ポプコム

手前味噌のようであるが、初めてにしてはなかなかの出来、いや、傑作と言っても怒られないでき上がりであったと……、結局手前味噌かな?

人気も実力もなかなか。処女作にしてはできすぎ?

身内の作品を評価するというのは、じつにむずかしい。しかし、編集部に出没するライターやゲーマー、またユーザーの反響からしてみても、88年度のゲームのなかでは、かなり高レベルの作品であることはまちがいない。スクロール、操作性、ストーリー性いずれもすぐれていると思う。これが他社の作品なら、?位にしたいところだが、後半ややアドベンチャーゲームふうになってしまった点などにマイナス点をつけて、いちおう特別賞ということにしたしだい。

ポプコム・安藤氏

まず、『サバッシュ』を支えてくれた多くのユーザーの方々、ありがとう。また、スタッフのみんなにはご苦労さまを申し上げます。X68000版も進行中です。ご期待ください。

同時進行RPGレポート

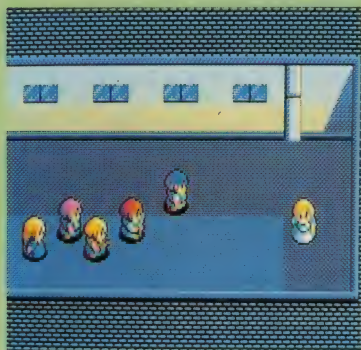
■PC-8801SRシリーズ
⑨7,800円
問新企画社
☎03-263-6940

サバッシュ　第4回

アランパルチャをなんとか終了して、今月からはドルゲスタン大陸を探検するのだ。さて、どんなことになるやら。

ちょっとやりにくいなぁ

先月号の別冊見た？　いや、ぼくの同時進行じゃなくて、そのあとの「完全攻略ルート」ってやつ。どうやらドルゲスタンに行ってからは、それまでに比べるとヒントやなんかが少なくて、けっこう進めるのがむずかしいってこともあって、ああいうものが作られることになったらしい（質問の電話もだいぶあったみたいだからね）。

だけど、同時進行レポートをやってるぼくの立場から言わせてもらうと、ああいうのが先に出ちゃうとやりにくいったらありゃしない。あれは製作スタッフの立場から、こうやりゃまちがいないぞってことで作ってるから、要塞とかのマップも載ってて、確かに便利だ。だけど、それじゃぼくの立場はどうなるんだぁぁぁっ！　あそこに載ってるルートどおりに進めていくだけじゃ、何のために同時進行やってるのかわかりゃしない。

カンシ村で、いけにえにされる女の子、グレに会った。

店があるのはいいけど、いくらなんでも高すぎるよ。

でも、ぼくは知っているぞ。あそこに載っている写真をよく見てもらうと、レベルが全部52になってるのがわかるでしょ。そう、あれは製作スタッフが、その場その場の写真を撮るために作ったデータディスクを使って撮影したわけで、ぼくみたいにちゃんと最初から進んできたわけじゃないのだ。だから、「このルートが最良！」っていっても、レベルアップとかの関係で何か見落としがあるかもしれない。必ずしもあれがベストとはかぎらないのだ（いいのかな、こんなこと書いて）。

てなわけで、あの「攻略ルート」とかは十分参考にはさせてもらうけど、すべてあのとおりに進むつもりは全然ないんで悪しからず。

と前置きを書いたところで、実際のレポートのほうにいってみよう。前回無事にアランパルチャを終えて、今回は南ドルゲスタンにやって来たところからスタートだ。ちなみに今のレベルは、全員33だ。

プートスのトンネルを抜けてまずやって来たのは、大陸じゃなくて離れ小島だった。これじゃ確かにラーフのじ

アトスの僧院で。この門番を倒さなくちゃいけないんだけど……。

こっちの攻撃が全然通用しない。

ゆうたんがないと、どうしようもないよね。まず、ラーフのじゅうたんでキュイーンと飛んで、カンシ村にやって来た。

久しぶりの人里なんで、すみずみまでまわってみることにする。まず村の入り口からちょっと東に行ったところの家で、サトラブにカンシの杖をもらった。これはジャダの杖と同様、カンシ村まで一気に飛んでこれるってものだ。

村にはショップもあって、薬や食料もちゃんと売ってるんだけど、アランパルチャに比べると格段に高い。ケタが1つちがうのだ。あんまり利用しないアイテムショップは同じ値段で売ってるのにね。これからもとくにザムザムは多用することになるけど、10倍の値段で買うなんてバカげてる。ここは2つの杖とじゅうたんを活用しよう。

まずジャダの杖でジャダ村へ飛び、村を出たらラーフのじゅうたんでゲルボナーラあたりへ行って買い物をすませ、あとはカンシの杖で戻ってくればいい。ディスクの入れ替えがちょっとめんどくさいけど、やたら時間のかかるビリンチを使うよりも、このほうがずっと効率的だ。

バスチーユ砦。カーリャのウロコで変身さえしていれば、あっさり通してくれる。

さて、村を歩いていると年に1度のいけにえの儀式があるという話で、今年はグレという女の子がいけにえにさ さげられるんだという。神がいけにえを求めるってのも変な話だ。グレにも会ったけど、これも運命とあきらめているようすで、もし助けてくれる気があるのならアトスの僧院で待つってんだよね。で、ここはやっぱ、助けに行くしかないのだ。

というわけで、さっそくアトスの僧院にやって来た。金のグローディアで壁をこわして、じいさんばかりの僧院を奥へ奥へと進んでいくと、いちばん奥に牢屋があった。ここにグレが入れられているのだ。彼女を助けるには門番をやっつけるしかないんだけど、こいつがやたら強くて、全然勝負にならないんだよね。

やっとのことで門番を倒して、グレを助け出した。

ゲルボナーラもちょっと雰囲気が違う。

買い取ってくれるとはいっても、まだ持っていないものばかりだ。

生まれ故郷のトマ村は、まさにゴーストタウンだ。

カンシ村のショップで強い武器を買っておけば、なんとかなるのかもしれないけど、「武器・防具を買わない宣言」をしちゃったぼくが、今さら後悔しても始まらない。とにかくレベル33じゃ、まだちょっと門番を倒すのは無理みたいだ。

グレちゃん待っててね

門番に勝てないんじゃしょうがない。ひとまず僧院はおいといて、先に進むことにした。で、やって来たのがカンシ村のすぐ西にあるバスチーユ砦だ。ここには南ドルゲンスタンの地図があるそうだからね。

ここに入るのに必要なのが、アルフールの大要塞で手に入れたカーリャのウロコだ。こいつを使うと魔物に変身できるんだけど、ただそれだけで門番がだまされちゃうのが、なんとなくおかしいね。カーリャのウロコが必要なのは結局入り口だけみたいで、中に入ってしまえばべつに変身している必要はないみたいだ。ま、どうせ変身したって戦闘になるときはなるんだし、一

みゃあくんの母の亡霊
みゃあくん・・・。
すっかりたくましくなって・・・。
そこの娘さんを、大事にするのよ。
ファラナーク、息子をお願いします。
母は、いつもお前を見ていますよ!
がんばりなさいね・・・じゃ・・・。

おかあさんの亡霊に出会った。

みゃあくんの友達の亡霊
なんで、なんで、どうして?
どうして、どうして、ど・お・し・て、
そんあに・・・。
なんで、お前だけ生きてんの～?

こんな亡霊もいたりする。

度戦闘になれば変身は解けちゃうわけだけど。

この砦ではとくにこれといった問題はなかった。ただ長いって感じの通路を進んでいって、2つの部屋でこれまた金のグローディアのお世話になって、壁をぶちこわして地図と収容所の鍵を手に入れた。

バスチーユの砦自体はどうってことなかったけど、砦の中でレベルが34に上がったんで、今度はなんとかなるかもしれないと思って、またアトスの僧院にやって来た。で、門番と戦闘を始めたんだけど、はっきり言って事態はあんまり変わっていない。でも、少しずつだけど、相手にダメージを与えることはできるようになった。そしてほとんど1ターンごとにザムザムを消費した結果、やっとの思いで門番をやっつけた。そしてグレを助け出すと、ぜひもう一度村に来てほしいって言う。そこで素直にカンシ村に行ってグレに会うと、助けてくれたお礼にと、ピスケス(魚座)とかいう宝石をくれたけど、何だこれ?

次に大陸の南西部をまわってみることにする。カンシ村から南西に下っていくと洞窟の入り口が目につく。これ

アラカンダの要塞。牢屋に3人ほど捕まっている。

はゲルボナーラなのだ。今までのゲルボナーラとは、ちょっと雰囲気が違うけど、ここは買い取り専門の店が4軒並んでいる。でも、買い取ってくれるものはほとんどまだ持っていない強力な武器や防具ばかりで、使いみちがなくて持てあましているライトソード+1とかは買い取ってもらえないのが残念だ。

ゲルボナーラのさらに西にはジェスパとかいうところがあって、スタッフの里からはみ出した製作スタッフの一人、JOHNNYがいて、なにやらグチっている。まあ、これは無視していいだろう。

そして、今度は北に行くと、みゃあくんことマーディの故郷、トマ村がある。ダルグの攻撃を受けて、マーディ以外が全滅したことはオープニングで説明されているね。

全滅したってからには村には当然だれもいない。家もこわれていて、完全なゴーストタウンだ。だけど、お墓に行くと、マーディの家族や友人たちの亡霊が語りかけてくる。とくに重要な情報はないけど、しばし感慨にふけるのもいいだろう。

で、そのあとは別冊に書いてあるルートに従って、アレキーレの館に行っ

そうだ・・・忘れるところだった。
ザールに伝言があったんだ。
捕まる前、道場主に会ったら"そろそろ
先祖伝来の剣を渡しても、いい頃だ。"
そう言っていたぞ。 一度、
《ボージェントの町》へ、帰ってみては、
どうだろう? 道場主も喜ぶ・・・。
まぁ、考えてみてくれ! それと、
お礼に、『台座のカギ』をあげるよ。
みゃあくんには必要だ。
じゃ、さようなら。

左側の牢にいたカーラマンを助け出した。

ジンニーヤ? ふむ、確かに私の娘じゃ。
三人娘同様、可愛がっていたのに・・・
グールに、そそのかされたのじゃ。

みゃあくん
ジンニーヤが命を・・・。

ジャダ
そうだ、ジンニーヤが危ない!
頼む、グールとラーニアを倒してくれ!

ジャダ村に戻って、ジャダと話をした。

道場主
おお、ザールよ! よくぞ戻った。
すっかり、たくましくなったな。
わしの家に、代々伝わる剣をさずけよう。
ぞんぶんに戦うがよい!

(『太陽の剣』を手に入れた。)

久しぶりに道場主に会って、太陽の剣をもらった。

てみる。

まずこの館の主、アレキーレに会ってみた。そのときこっちの口から出た言葉が「私は、【十二星座の宝石】を探し求めているのです」ってんだけど、いつの間にそんなことになったんだ?そりゃ、グレにピスケスをわけもわからずもらったけど、宝石が12あってそれを集めてるなんて話は、初耳だぞ。プレイヤーが知らないのに、なんで主人公が知ってるんだ。説明不足だぞー!だいたい、これを集めてどうするってんだろう。

とにかく、アレキーレは「そうか、がんばれよ」としか言ってくれないんで、とりあえず無視してさらに奥に進んでみる。そして、砦のいちばん奥の部屋で、ドレス+2を見つけた。もちろんこれはファラナークに着せるんだぜ。

部屋から出ようとすると、なにやら人がいる。これがアレキーレの部下のミケーネだ。彼は、アレキーレが砦の

アレキーレの館にもブートス像はいる。

中にドラゴンを捕まえていて、自分としてはドラゴンを助けてあげたいんだけど、どうしようもないってんだよね。ここはやっぱ、ぼくに任せなさいってことだろ。そこで、もう一度アレキーレに会って、ドラゴンを助けてくれって話したんだけど、アレキーレはドラゴンの財宝を手に入れるまではダメだという。で、どうなるかっていうと、結局戦闘になるんだよな。勝てば宝石もやるし、ドラゴンのことも好きにするがいいって言うんだけど。

でも、戦ってみたはいいけれど、強すぎて全然相手にならない。いともあっさりと殺されてしまった。

やっぱり今のレベルでこの装備じゃ、まだ無理があるんだ。別冊のルートのとおりなんて進めっこないよ。

ドラゴンを助け出せ

アレキーレには全然歯が立ちそうにないんで、殺されたあとロードして、

こいつがアレキーレだ。

アレキーレを倒して、捕まっていたドラゴン、ジャイルズを助けた。

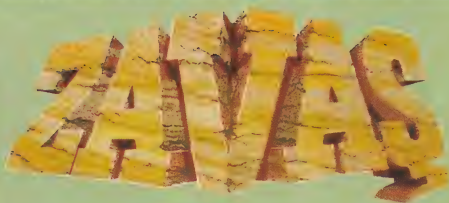
回帰の洞窟を進んでいくとドラゴン・ガーディアンがいる。この奥がドラゴン小国だ。

館に入る前からやり直すことにした。

で、今度はどこに行ったかってえと、アトスの僧院の東にあるアラカンダの要塞なのだ。

まず入ってすぐのところの壁をぶっこわし、あとは別冊のマップを見ながらまっすぐ牢屋をめざした。途中何カ所か毒の門みたいに毒が塗ってある床があって、みんなのHPがちょっとずつ減ったけど、ま、これぐらいはどうってことないや。

さて、牢屋には3人が捕らえられていた。もちろん収容所の鍵を使って3人とも助け出してあげたよ。

左側の牢屋にいたカーラマンに話しかけると、お礼を言ったあと台座の鍵をくれた。何だろうねこれ。あと彼の話だと、道場主がそろそろザールに先祖伝来の剣を渡してもいいだろうとか言ってたというから、このあとでボージェントの町に戻ってみるとしよう。

真ん中の牢屋にいたおじさんは、泥棒に間違われたとかで、助けてくれたお礼にゲミニ（双子座）の宝石をくれた。

右側のカーラマンからはジャダの手紙を手渡された。見るとジンニーヤのことで何かあるらしい。なにやら急いでいるようすだ。あとこのカーラマンからはお礼にと天の耳をもらった。これは今までに開けた宝箱の数がわかるというものだ。だけど、開けた宝箱よりも残っている宝箱の数がわかったほうが便利だと思うんだけどなぁ。試しに使ってみたら、ぼくが今までに開けた宝箱の数は538だって。けっこう取ってるもんだね。

マップを見ると、まだこの要塞にもいくつか宝箱が残ってるらしいけど、またあとで来ることにして、ここはとりあえずジャダ村へ急いで行ってみることにした。当然ジャダの杖を使ってね。

ジャダに会うと、ジンニーヤの命が危ないから、グールとラーニアを倒してくれと頼まれた。そうか、ギャリバスの次はグールが当面の敵ってことな

左のマークの上に乗ると、ドラゴンサトラプのところへワープするのだ。

やたらと大きいドラゴンサトラプ。前には探検家ライールもいる。

イラスト／ニコマート木村

わけだな。

次にボージェントの町に行ってみる。道場主に会うと太陽の剣をくれた。これはSTRが2万6000と、いまザールが使っているワジールレピアの3倍以上も強力な剣だ。今まではいちばん強力な武器はみゃあくんに持たせてきたんだけど、これはザールがもらったものだからってんで、やっぱりザールに持たせることにした。

町に来たついでにザムザムとかを買いだめしてから、カンシの杖でドルゲスタンに戻った。

そして、もう一度アラカンダの要塞に行って、残った宝箱を全部探してみた。結局全部お金しか入ってなかったけどね。ここで、ヒーラの星を使ってみたら、次のレベルアップまでもういくらもなかったんで、ちょっとEXP稼ぎをして、レベルを35に上げた。太陽の剣も手に入れたことだし、今度こそアレキーレをやっつけてやるぞ。

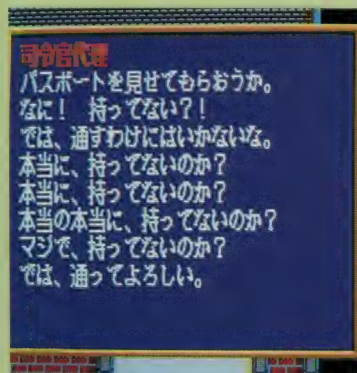
で、戦ってみたわけだけど、けっこう苦労したことは確かだけど、太陽の剣の威力は絶大で、まあなんとか勝つことができた。そしてタウルス（牡牛座）を手に入れた。これで十二星座の宝石は3つだ。そして、約束どおりドラゴンも助け出した。ジャイルズという名前のそのドラゴンは、ぜひ一度ドラゴン小国に来てくれと言うんで、さっそく行ってみることにする。

ドラゴン小国の入り口は、大陸の南東の岬にある回帰の洞窟だ。洞窟を抜けてドラゴン小国にやっては来たけど、いったい何をしたらいいのかわからない。そこいらを歩いているドラゴンたちに話しかけてみたけど、たいした情報もないみたいだ。どうしようかなぁ、と適当に歩いていたら、変なマークのところでワープして、やたら大きなドラゴン、ドラゴンサトラブの前に出た。

そして彼のまわりをちょっと歩いてみたら、探検家ライールに会った。彼にアルフールで手に入れた4枚の羽根を渡すと、代わりにライールの羽根をくれた。そしてそれをドラゴンサントラブにあげると、ホワイト・ルビーをくれた。このへんのところは円丈さんが先月書いたけど、確かにあんまり意味ない手間だなぁとぼくも思う。

さて、とりあえずの目的は果たしたから、ドルゲスタンに戻るとしよう。出口はもとのところに戻ればいいんだろうけど、探すのがめんどうだから、カンシの杖を使った。

配送センターの近くを歩いていたら、不幸の手紙を見つけたぞ。

でーん、とでっかく構えている配送センターも探検してみることにする。

変なやつ。

グールの館。両開きの扉はまず左側から入ろう。

グールの館のマップだ。左下が入り口になる。

憎むべきは魔女グール

今度は地下帝国配送センターを探検してみることにする。前に第2司令部からちょこっとのぞいたことはあるけど、きちんと探検したことはまだないからね。ここに入るにはやっぱりカーリャのウロコで変身しといたほうが無難だろう。

でまあ、結果だけ書いとくと、中にあったのはお金のほかはライトソード＋4だけ。こんなもん使わないって。ジャマだからすぐにゲルボナーラで売り払っちゃった。

次にラーニアの館に行く。ラーニアはジャダにカラスにされちゃったって話を前に聞いたことがあるから、ラーニアはいないはずだ。留守の間にいろいろもらっちゃえ。

で、見つけたのが、カンケル（カニ座）、グールの許し、グレッシ用のランス＋2、そしてバンデットメイル＋3

ジンニーヤと話していたら、グールが現れて、ジンニーヤを殺してしまった。

で、当然のように戦闘になる。敵はみんな魔法を使うからやっかいだ。

だ。うんうん、これで装備もだいぶ充実してきたな。で、思うんだけど、ここはほとんど敵もいないことだし、最初にカンシ村に行ったすぐあとぐらいに来てもよかったんじゃないかって気がする。ランス＋２やバンデットメイル＋３があれば、僧院の門番やアレキーレとも、もっと楽に戦えたんじゃないかなぁ。

ま、とにかく当面の目的、グール退治に向かうとしよう。グールの館では、まず２つ並んでいる扉のうち、左側から入る。そして、右に進んですぐの扉をくぐって、あとはひたすら左に進むと、ジンニーヤがいた。だけど、ジンニーヤはあとから現れたグールに殺されてしまった。じつの娘を殺すとはとんでもないやつだ。そのうえ、グールにジャダの書・上巻を奪われてしまった。グールはそれを使ってラーニアを人間の姿に戻す。ええいっ、とにかくこんなやつらはぶっ殺してやる。

グールとの戦闘は、ジャダの書を奪われたためにファラナークが魔法をほとんど使えないから、ちょっとやっかいだ。グールのほうはどんどん使ってくるのにね。とにかく相手が魔法を使う場合は、なにかとうっとうしい。凍結されて動けないなんてのはまだいいほうで、錯乱して味方を攻撃したり、やっと相手を倒せそうだと思ったら、魔法で体力を回復されちゃったりして、なかなか決着がつかないからだ。

それでもどうにかグールを倒し、上巻を取り戻した。あとはラーニアだ。

ラーニアに会うには、いったん建物から出て、今度は右の扉に入ればいい。で、こいつもやっつけると、ジャダの書・下巻が手に入る。あと、建物の両側にある宝蔵には、サードロッドとセントレピアがあったぞ。

２人を倒したら、ジャダのところに報告に行ってみよう。「よくやった」と言ってジャダの書・別巻がもらえる。ジンニーヤが無事だったこともわかって、万々歳だ。これでジャダの書が３冊そろって、ファラナークもかなりいろんな魔法が使えるようになった。あとは、ちゃんと、大きな声を出して、あまり魔法に失敗しないようになってくれるとうれしいんだけど。

というわけで、南ドルゲスタンであと残っているのは、亡霊の館とオルムの町だけだ。

亡霊の館は地下４階まであって、いちばん下でオルジャスの鍵が手に入る。オルムの町は魔物たちの町だから、入るには変身してから行かなくちゃいけない。まあ、たいした情報が聞けるわけでもないから、行かなくてもいいんじゃないかと思うけど。

＊　＊　＊

編集部にはいろいろとみんなから手紙とかも来てるんだけど、たいていはスタッフや円丈さんあてで、ぼくに来てるのってあんまりないんだよなぁ。

グールの次はラーニアだ。

亡霊の館。地下３階にいるこいつは、レベル100のテケとかいって、８万ティラもふんだくられるから無視するにかぎる。

オルムの町のアーマー・ショップ。通貨がダルグなんだね。

そんな数少ないお便りのうち、まず、ぼくと同じ狭山市に住んでる菅沼俊昭くん。両替商での財テクでお金もうけてもいいけどさぁ、それやっちゃうとつまんなくならない？　どうしても金が足りんってとき以外はやらないほうがいいと思うけどな。ちなみにぼくはそういうことはやっていないけど、武器類にお金を使ってないせいもあって、けっこう金持ちです。

それから、厚木市の持田賢太郎君。ただ長い砦は、銅のグローディアでOKなんです。あと、アレはやっぱりバグでしょうね。

最後に伊勢原市のノホホンマン君。ぼくが現在レベル37だから、似たような状況だね。なんでも、北ドルゲスタンのブルバン要塞や、ダルゾン帝国あたりまで行くと、戦闘の連続でいやでもレベルアップするらしいよ。

といったところで、今月はここまで。来月はいよいよ最終回（の予定）。北ドルゲスタンを制覇するのだ（そういやストゥーパ210も残ってたっけ。あー、時間かかりそう）。

小学館
ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変える超大作
「サバッシュ」いよいよキミへ。
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

サバッシュ(戦い)の旅に行け。

魔王ダルグに襲われたトマの村。
たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神プートスの助けを借りて旅立った
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは50000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ
いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!

ZAVAS

5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた。

●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。(何と15,000画面を超える広さ)
●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
●奇想天外!いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

好評発売中!
定価7,800円

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!
通販御希望の方は、P.147の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

We are the

X68000 ワールド

電波新聞社　6,200円

うれしはずかし 昔話に花が咲く!

平和でよかった!

知らない人のために断っておくが、『ボスコニアン』は、今を去ること約7年ほど前にゲームセンターでヒットしたナムコのビデオゲームである。テストプレイをしていたら、後ろのほうで「懐かし～」という声がよく起こった。昔(といっても、ほんの7～8年のことだが、ビデオゲームの変遷を考えれば、やはり〝昔〟というのが正しいだろう)のビデオゲームを移植した作品には「懐かしい」という声と「なんでまたこんなに古いものを……」という声の両方がある。「懐かしい」という場合、本人が当時、かなりやり込んでいたケースが多い。で、当時は他人であったどうしが、そのころのゲームセンターや喫茶店（当時は喫茶店にゲーム機が置いてあったのだ！）の思い出話にひとしきり花を咲かせることになる。これって関東大震災のことや、戦争中の苦労を話し合ったりしている昔の人たちのパターンに似ているような気がする。ゲームの昔話というのも、情けないといえば情けないが、大災害や戦争の話じゃなくて本当によかったと思うのは、僕だけじゃないはず。ま、そんな昔のことを懐かしみながら腕が落ちたことなど忘れて夢中になれる人がまだまだたくさんいるのだから、こういう移植も十分意味があると思う。

これが敵の宇宙基地。

三方向に撃つオプションがある。

制限時間が来ると総攻撃!

制限時間内に、宇宙空間に浮遊する敵の宇宙基地を撃墜していくのがこのゲームの目的。宇宙基地からの反撃は、しつこく追いかけてくる攻撃機と、スパイ機、そして、編隊攻撃をしてくる攻撃機などである。スパイ機は、突然画面中に飛び込んでくるが、これを討ち取らずに画面の外に逃がしてしまうと、敵の攻撃機が総攻撃をかけてくる。モニターには、現在の状況を知らせるところがあって敵機の攻撃の強さによって、緑・黄・赤の順番に変化していく。スパイを逃がしたときと、制限時間内に全宇宙基地を壊滅できなかったときに「コンディションレッド」(つまり、状況が赤であるということ）とコンピュータが叫び、敵の総攻撃になる。もとのビデオゲーム版になるべく近いものをめざして作られたというだけあって、グラフィックや音楽は当時のまま。違うのは、音楽モードがあることと、レベルが3段階選べるということ。レベル1は、まさに当時のビデオゲームのままなのだがレベル2以降になってくると、なかなかのむずかしさである。当時のビデオゲームを知らない人も知っている人も楽しめるゲームである。

ビデオゲームらしくコンティニューがある。

X68000

ハドソン　7,800円

PCエンジンのコーフンをX68000でも!!

リアルな野球ゲームだ

平成元年！　ネコもシャクシも『ファミスタ88年版』にうかれている昨今の野球ゲーム界である。しかし、しかしだ。もちろん、ほかのソフトハウスだって負けてはいない。ここに登場するハドソンの『パワーリーグ』も、リアルなグラフィックとスムーズな操作性が売りのおすすめ版なのである。本物のペナントレースは、まだまだ先。セ・パ両リーグの新しい覇者はドコか？『パワーリーグ』にのめり込んで占ってみるのも、いいかもしんない!?

さて、それでは実際にゲームを見てみよう。写真のように絵のキレイさがまず目につくところ（もっとも68000版でチンケな絵だったら、もうオシマイだけどネ）。下にDチームのトップバッター、ピコノの打撃フォームをのっけてみたけど、どうかな？　リアルで、なかなか見せてくれるでしょ！

プレイボール！　伝統のGD決戦である（Tチームのふがいなさには、もうウンザリ！　GT戦を伝統の一戦と呼ぶのはもうやめよう）。ボクがGチーム、コンピュータがDチームでプレイするのだ。このゲームはジョイカードが必要なんだけど、もう、このテのゲームはテンキーじゃ無理。あえて専用になってるのも当然だと思う。バッティングは最初のうちはチョットとまどうけど、慣れれば大丈夫。４番だろうがピッチャーだろうが、ブンブンとフルスイングするカッコが爽快である。続いて守備を見てみる。ボクはもともと、フライを捕るのが苦手だけど、ドームの天井カメラみたいなフィールド画面は、打球の方向を見きわめるのがかなりむずかしいと思った。大フライは、一瞬画面から消えてまた現れるような感じ。マ、これも要するに慣れなんだろうな（ダイビングキャッチは、キマルとうれしいんだけど、失敗するとミジメ〜！）。F２キーで、守備位置が変更できるのも本格派だ。そんなこんなで野球ゲーム大好きのボクは、存分に楽しんでしまったのである。

ピッチャーは先発を含めて５人、代打陣は４人いる。しかし、『パワーリーグ』の選手層はこんなもんじゃない。ちゃんとファームにも、いい選手がいるのだ。このゲームのいちばんの特徴は、オーダーの変更が自由にできることだろう。イキのよさそうなファームの選手を１軍と入れ替えることだってできる。そして、幻の最強軍『ヒュービューズ』。ペナントモードを制すると、初めて姿を現すとか!?

ヘチアイのホームラン！　打ったバッターは、ガッツポーズをしながら塁をまわるのだ。

エディットモードで、Gチームを見る。カーソルを合わせて、選手を入れ替えよう。

試合結果はスポーツニュースで伝えてくれる。このパターンは、もうおなじみだネ！

ピコノのバッティングを見よ!!

「週刊ベースボール」ふうに、打撃フォームの分解写真を撮ってみた。こうして見ると、ホンモノみたいな感じがするネ。

ザ・キング・オブ・シカゴ

ボーステック　12,800円

暗黒街のトップをめざし一人の男が動きだした

主人公のピンキー。マウスで次のセリフを選ぶのだ。

映画を演じる面白さ

1931年10月、シカゴはビッグニュースにゆれていた。シカゴを取り仕切るギャングの大ボス、アル・カポネが脱税のために逮捕され、11年間の刑を受けてアルカトラズ島へ投獄されてしまったのだ。

シカゴ北地区の若きギャング、ピンキー・キャラハンは、カポネがいなくなった今こそシカゴの帝王をめざすチャンスと活動を開始した。

まず手始めに、年老いて野心をなくした北地区のボスを排除し、自分がボスに収まる必要がある。弾丸で一気にカタをつけるか？　それとも、なんとか引退に追い込むか？　いずれにしても、北地区のナンバー２、ベンの協力が不可欠だ。ベンを味方につけ、北地区をわがものにし、そして西地区、南地区と勢力を広げ、シカゴの帝王への階段を一歩一歩上っていくのだ。

という感じで始まる『ザ・キング・オブ・シカゴ』には、シネマ・ウェアという対話型映画のシステムが用いられている。これは基本的には映画を見るようにストーリーが展開していくのを眺めていき、話の節目ごとにプレイヤーが主人公の行動を選択することで、さまざまな展開のストーリーを鑑賞することができるというものだ。こうして生まれる話のバリエーションはなんと10億通り以上にもなるというから、プレイするたびに少しずつちがった展開の話を体験することができる。

ゲームは1931年、ピンキーが北地区のボスになろうと行動を開始するところから始まり、1934年まで続く。ギャングたちの闇の世界でのし上がっていくためには、暴力、脅迫、賄賂、裏切りなど、ありとあらゆる手段を行使していくことになる。首尾よく子分たちの信頼を勝ち得、他地区のボスを圧倒し、順調に勢力を拡大していくことができれば、だいたい１～２時間でシカゴの帝王になることができるだろう。とはいっても、実際にはなかなかそううまくは進んでくれず、たいていは途中でなんらかの形で挫折し、死＝ゲームオーバーを迎えることになってしまう。

じいさんに拳銃を突きつけるピンキー。

じいさんを消したいま、北地区のボスはピンキーだ。

西地区の権力者バーク。彼を味方にすることは、勢力拡大への第一歩だ。

画面のほうは「映画」というだけのことはあって、X68000ならではのリアルな画像が見られるが、さすがに動きまではそれほどなめらかというわけにはいかなかったようで、ちょうどサンダーバードなどの人形劇を見ているような、ちょっとぎごちない動きが印象的だ。それと全36曲のＢＧＭが効果的に雰囲気を盛り上げている。

ちょっと気になったのは、ディスクアクセスなどに時間がかかって、話の進行がゆっくりになりがちなことだが、RAMを増設してあればこれも解決されるらしい。

途中でセーブができないこともあって、プレイするにはじっくりと腰を落ちつけてかかる必要があるが、時間をかけて味わうだけのストーリーの面白さが、プレイを重ねるほどに感じられるようになるゲームである。

カポネの留守を預かる南地区のボス、サンツッチ。

ピンキーに脅威を感じだしたサンツッチは、殺し屋を雇った。

FULL THROTTLE —X68000

シャープ　8,800円

ゲーセンに負けないリアルなカーレース

ニトロパワーで500km/h

出た。とうとう出た。今までX68000のゲームはアーケード版の優良ゲームが続々と（それも質を落とさずに）移植されていたけれど、今回、３Dカーレースゲームが初めて移植されたのだ。『フルスロットル』がアーケード版で出たのが約１年前。赤い丸っこい車体の体感ゲームだったけど、君たちはやったことがあったかな？　さて、ディスクをマシンにブートすると出てきた画面はアーケード版と変わらない美しさだ。さすがにX68000といった感じだね。このゲームはカーレースといってもレース場を走るわけではなくて、街中の道路を走るようになっているんだ。コースはスタート時点のROUND１からゴール時点のROUND５まで分かれているけど当然、ゴール近くに行くほどむずかしくなっている。またROUNDごとにチェックポイントがあって、ROUND

スタート！　緊張のときだ。アクセル全開。

クラッシュして１回転なんてこともある。

夕焼けの中を走る。きれいな景色だ。

の制限時間（70秒）以内にチェックポイントにたどり着けなければ、そこでゲームオーバーになってしまうのだ。

各ラウンドの特徴は次のようになっている。

ROUND１：直線の多い加速コース
ROUND２：アップダウンの続く山岳コース
ROUND３：トンネルの多いコース
ROUND４：鉄橋（アーチ）の多いコース
ROUND５：１～４のミックス

このコース上を君の車が走るんだけど、君の車の操作性はどうなっているのだろう？

まず操作だけれど、キーボード、あるいはジョイスティックで行うことになるんだ。操作できるのは、車体の移動と、ギアのLow／High、それにアクセルと、このゲームの特徴であるニトロスイッチだ。アーケード版にあったブレーキは操作上の都合からか、なくなっている。つまり、カーブでスピードを落とすときにはアクセルを離したり、ギアをLowにするしかないのだ。

さて、このゲームの特徴のニトロスイッチというのは何だかわかるかな？これはROUND中、何回か使用可能なんだけれど、これを使うことによって爆発的な加速ができる！　このスイッチを数回使えば500km／hを超えるスピードが出るようになるのだ。

もちろん行く手を邪魔する敵の車が出てくるし、道路もカーブやトンネル、アップアンドダウンなど、アーケード版と同じようになっているので、君たちのテクニックによって、難関を突破してほしい。

X68000によって、一段とゲームセンターに近づいたゲームを家庭で楽しめるようになったけど、やはり元が体感ゲームであるならば、何か〝体感〟できるシステムが安く手に入らないかな？とも思ってしまったりする今日このごろなんだけどなあ。

トンネルの中は視界があまりきかないぞ。

これがコースマップ。赤い点が各ラウンドのチェックポイントだ。カーブの仕方をよく見ておこう。

最・新・作・情・報

ソフト新作情報のなかでも、X68000対応ソフトは毎度衝撃的なものばかりだ。今回も、思わずX68000がほしくなるような2タイトルが発表されたゾ。

アフターバーナー

こいつができればアミーガも真っ青

X68000用に開発または移植されたゲームは、いつも我々の度肝を抜いてきた。「こいつのパソコンへの移植はちょっと無理じゃないの」なんて言われてきたゲームが次々と発表され、その完成度には驚かされるばかりだ。

でも、ちょっとゲームプログラミングなんかをかじったことのあるマニアなどから「あー、そいつだけはムリムリ。作ったとしてもどーせ似ても似つかぬものができるだけさ」などと、アキラメの声すら出ていたゲーム、セガの『アフターバーナー』の移植がじつは開始されていたのである。そして移植を担当するのは、あの「電波新聞社」。

電波新聞社といえば、福島のソフトハウス「SPS」と並んで、X68000対応ソフトを、本体発売開始のころから積極的に開発してきたソフトハウスの一つ。今までの『スペースハリアー』や『ドラゴンスピリット』などのでき映えを見せつけられると、この『アフターバーナー』に期待するな、と言うほうが無理であろう。

ただし、ゲームセンター用のハードは、CPUが合計3個と、そのほかカスタムチップで固められたオバケゲーム機。そのマシンから作られる映像をX68000でどこまで再現できるかが注目の的である。開発中の画面写真を見ると、これがまたニクイほど美しい。

あー、早くプレイしたいよう。ボクは、まだゲーセンで最後まで行っていないから、さらにヤリガイが出るってもんだ。

完全な移植を期待してお待ちしておりますよ、デンパさん。

開発中の画面。こりゃ本物と見分けつかんぞ

ファンタジーゾーン

史上に残る名作が次々移植される

さらに電波新聞社では、もう1つビッグな移植が始められているらしい。

ワンパターン化するシューティングゲームのなかで、新しい流れを作り出したと言っても過言ではない名作、『ファンタジーゾーン』がそれだ。

『ゼビウス』、『ボスコニアン』といったぐあいに、時代を問わず過去の名作が移植されるのはホントうれしいことだ。ハードの高性能化もあって、リメイクされるゲームは新鮮である、とさえ言えるんじゃないかな。

『ファンタジーゾーン』の場合、まだそれほど古さを感じさせないので、ゲーセンでやり込んでいない人にとっては、期待の新作とも言えるのではないか。それに、このゲームの1つのポイントは軽快なサウンドである。やかましいゲーセンで、音楽を堪能できなかった人にとっても、これまたおすすめなのだ。

ウーン、こりゃX68000ユーザー諸君は、予算をとっておかないとあとで泣きをみるはめになるぞ。でも、うらやましいことだね。

ファンタジーゾーンのタイトル。美しい！

＊2作とも電波新聞社
価格・発売日未定

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳

年末年始と、卒業進学のモノが売れるシーズンに挟まれたこの時期には、新製品はさっぱり登場しない。そこで、今月は、今年行われる地方博の紹介とおもしろグッズ情報にしてしまった。まるでオジサンの苦しまぎれの企画のように思われるかもしれないけれど、そんなことはない、ということもない、というわけでもない………。

●特集|イベント北から南から

昨年は全国でいろいろなイベントが行われて、楽しい目にあった人もいれば、ヒドイ目にあった人もいた。そんなことには関係なく、お祭りの大好きな日本人は今年もあっちこっちのイベントで大騒ぎする予定だ。なかでも入場者1250万人を予定している「横浜博覧会」が注目の的。横浜博をはじめとして、今年開かれる地方博の中身と見どころを紹介しよう（なお、7月から仙台市などで「'89グリーンせんだい」、9月から甲府市などで「甲府博覧会」が開催されるが、次の機会に紹介する）。

横浜博覧会

テーマ：宇宙と子どもたち
会期：1989年3月25～10月1日

会場：みなとみらい21地区
交通：横浜駅（JR・京浜急行・東急電鉄・相模鉄道・地下鉄）からゴンドラ、船、直行バスが運行、徒歩でも約10分。桜木町駅（JR・東急電鉄・地下鉄）から動く歩道が連絡、徒歩でも約3分。高島町駅（東急電鉄・地下鉄）から徒歩で5分。
入場料金：大人2,800円、高校生1,800円、中・小学生1,500円、幼児500円。
内容：会場は、ウォーターフロント（海辺）にあり、その特徴を生かしたビューティフルな設計がされている。なかは、テーマゾーン、アートミュージアムゾーン、パビリオン出展ゾーン、海と船のゾーン、ヨコハマゾーン、フェスティバル通り、イベントゾーンなどに分かれる。それらをつないでまっすぐに延びているのがフェスティバル通りだ。

〈テーマゾーン〉
博覧会のテーマ「宇宙と子どもたち」を具体的に見せる。空や海、人間もみんな宇宙であるという考え方だ。21世紀がひと足早く体験できてしまう。
宇宙館　日本初登場の子どもたちのための宇宙訓練施設YACアストロキャンプで、8種のシミュレーターを使った

ビックリ体験ができる。また、羽仁進監督の初めての宇宙映画も見られる。

日石地球館　地球46億年の歴史と、生命の誕生と繁栄を物語る映像〝奇跡の星・地球〞が見られる。縦18×横25mの巨大スクリーンがはるかな時間と空間の旅に連れていってくれる。

IBM人間館　未来を予測しながらタイムトリップを体験できる参加型のシアターが話題になりそう。

コスモワールド子供共和国　宇宙ステーション型の乗り物や、宇宙体験ができる遊具などによる未来型遊園地。

コカ・コーラいん石館　メキシコのチュパデロスに落下した重さ14tの世界最大クラスの隕石にギョーテン。

〈ヨコハマゾーン〉

横浜の過去・現在・未来の魅力が集合。海に足を浸すことのできる公園から港を眺めることができる。

横浜館　高さ15m、直径60mの日本最大の木造ドーム。いろいろな映像や演出で横浜の過去、現在、未来を体験。

シーサイドパーク　階段状の水際に波がひたひたと寄せる。潮の干満に合わせて深さと大きさが変わる池が楽しい。

国際交流館　世界約35の都市から、最新の科学技術の成果やいろいろなお国自慢が展示される。

海のパビリオン　日本で初めての本格的な海上パビリオン。魚のショーや海上コンサートなどが見られる。

かながわプラザ　神奈川県内の市町村の歴史、風土、文化、未来を紹介。

開港記念村　明治時代の横浜のムードいっぱいの町並みが見られる。

〈海と船のゾーン〉

1930年建造の帆船〝日本丸〞や、港と船の資料を展示した博物館、直径100mの大観覧車「コスモクロック21」などが楽しめる。

〈アートミュージアムゾーン〉

日本や外国のすぐれた美術を集めた横浜美術館や都市型公園〝グランモール〞など、芸術の格調が高い。

〈パビリオン出展ゾーン〉

企業やグループ、公共団体などのパビリオンが競演する。シミュレーションシアターが登場する「NEC　C&Cパビリオン」、手塚治虫氏らがプロデュースする大型3D映像シアターが見られる東京電力のパビリオン「Wa／TEPCO」、コンピュータ制御の人形と映像を組み合わせたSFミュージカルシアター「住友館」など、22のパビリオンが登場。それぞれコンピュータをはじめ、イロイロなハイテクを使って、ビックリ企画を用意した。

そのほか、会場の内外では、長さ515m、時速60kmのリニアモーターカー「HSST」や、高さ4.5mの軌道を動くベンチ「SK」、横浜市街の上空を走るゴンドラなど、ユニークで楽しい乗り物もたくさんある。

㊔045-221-0055・0077「横浜博覧会協会」

サザンピア21

テーマ：火山と未来

会期：1989年3月16日～5月14日

会場：鹿児島市谷山1号用地

交通：五位野駅（JR）からバス10分。西鹿児島駅（JR）からバス50分。谷山電停（市電）からバス15分。

入場料金：大人1,500円、中学・高校生1,000円、小学生700円、幼児500円。

内容：高さ48mの実物大模型ロケットがシンボルタワー。火山と共存する未来都市、鹿児島を考える。

〈単独館〉合わせて10種のパビリオンが楽しませてくれる。メダマは迫力ある映像。鹿児島上空を飛行したのち、噴煙を上げる桜島の内部を映像探検する。

3つのテーマ館のほかは、企業のパビリオン。ホームオートメーションを完備した21世紀の住宅や、パソコンゲームコーナー、ソーラーカーの運転が楽しめる。

〈かごしま未来館A〉マルチビジョンによる「動物たちの音楽会」や、幻の古代楽器「水オルガン」、サイエンス玩具によるゲーム参加など。

〈かごしま未来館B〉鹿児島と種子島、屋久島間に7月から就航する超高速船「ジェットフォイル」の模型やビデオなど、最先端科学技術が見られる。

㊔0992-24-1111「サザンピア21実行委員会」

アジア太平洋博覧会 ——福岡'89

テーマ：新しい世界の出会いを求めて
会期：1989年3月17日～9月3日
会場：福岡市シーサイドももち
交通：福岡空港、博多駅（JR・地下鉄）、天神駅（JR・西鉄・地下鉄）などから20分圏内。
入場料金：大人2,700円、高校生1,600円、小・中学生1,300円、幼児500円。

内容：福岡のシンボルとなる234mの〝福岡タワー〟を中心に国内外約40ものパビリオンが広がる。世界36カ国、国内からは560の企業、団体が参加する国際フェスティバルだ。
〈アジア太平洋ゾーン〉自然を生かした野外が舞台となる。「バードカントリー」では、アジア太平洋地域の鳥を約50種200羽はなち、直接観察できるほか、テレビカメラをところどころに置いて、鳥の生態観察ができるのだ。
　また、「ハートピア・フラワーパラダイス」では、アジアの花や緑を紹介する。エキゾチックなムードに酔うこと間違いなしだ。さらにそのなかには、日本初の緑の巨大迷路があって、エスニック気分満点。広場やステージはアジアのにぎやかさにあふれる。
〈パビリオンゾーン〉各企業が最先端技術を紹介するのでやはりオドロキがいっぱい。また「テーマ館」が見モノ。〝金棺銀槨(きんかんぎんかく)〟をはじめとする「中国陝西(せんせい)省」コーナーや「沖の島——海の正倉院」、「鴻臚(こうろ)館」、「韓国新安引上船」、「シルクロード」各コーナーは貴重な国宝など、今まで未公開の文物をジカに見られたりする。
「リゾートシアター」では、夏木マリ、タモリ、ジャッキー・チェン、早見優、マリーン、武田鉄矢ほか大勢のステージが決まっている。㊐092-711-4444「㈲アジア太平洋博覧会協会」

SUNPU博'89

テーマ：人と歴史、そしてその未来——すんぷ
会期：1989年3月18日～5月21日
会場：駿府公園
交通：静岡駅（JR）から徒歩5分。新静岡ターミナル（バス・電車）から徒歩3分。
入場料金：大人1,800円、シルバー(70歳以上)・高校生1,000円、小・中学生800円、幼児（4歳以上）400円。
内容：静岡県では初めての本格的な博覧会。静岡100周年、駿府城築城400年を記念して行われるお祭りだ。
〈駿府の文化ゾーン〉江戸時代の城下町、宿場町へタイムスリップ。見ものは駿府城天守閣だ。2分の1のスケールで高さは約17mになる。同時に徳川家康のすべてを知るのにいい機会。路地ではガマの油売り、居合抜刀抜、南京玉すだれなどの演技のほか、突然かたき討ちシーンが見られるなど、オドロキの連続だぞ。
〈いきいき静岡ゾーン〉模型リニアモーターカーが走るなど、静岡を代表する各企業の最先端技術が紹介される。また、静岡の地場産品、グルメなどのショッピングコーナーでイキヌキを。
〈はばたくSUNPUゾーン〉IMAX、3D、ハイビジョンで、静岡の四季などきれいな映像が楽しめる。とくに6階建てビルくらいある巨大スクリーンに映されるIMAXの大空フライトシーンはド迫力。
〈プレイランドゾーン〉会場を一望できる大観覧車などによる仮設遊園地。イベントステージではアイドルや人気者などによるさまざまなショーも。㊐0542-54-2111「静岡100年委員会」

'89姫路シロトピア博

テーマ：お城と祭りと夢ひろば
会期：1989年3月18日～6月4日
会場：姫路城周辺
交通：姫路駅（JR）前
入場料金：大人2,000円、高校生1,200円、小・中学生800円、幼児400円。
内容：「白鷺城」と呼ばれるほど美しく、国宝に指定されている姫路城を囲みお祭りが始まる。
〈シロトピア館〉姫路の生い立ちや魅力を紹介する。姫路の祭りを再現した「祭りゾーン」をはじめ、「歴史ゾーン」、「姉妹都市ゾーン」、「県勢・西播磨(はりま)ゾーン」、「映像ゾーン」で歴史と未来構想を知る。
〈国際交流館〉異国の雰囲気の中で遊・食・買を体験できる。入り口横にはジャンボジェット機に似せた「3Dシアター」が構える。
〈おもしろ城の冒険館〉姫路城をイメージした「からくり城」と、巨大なコーヒーカップやハイヒールなどが置かれた「おとぎの城」など。
〈姫路城〉開かずの間や武士が使ったトイレなどを初公開。
〈美術館〉「世界の美術凧(たこ)展」、「ケンゾー高田展」などの特別展が開かれる。㊐0792-84-0100「姫路100周年記念行事実施本部」

第21回 全国菓子大博覧会

テーマ：お菓子が結ぶふれあいの世界

会期：1989年4月23日～5月14日

会場：松江市西川津町・北公園

交通：松江駅（JR）から徒歩10分、タクシー3分。

入場料金：大人1,200円、高校生1,000円、小・中学生800円。

内容：「全菓博」は、80年前から4年ごとに開かれていて、お菓子のオリンピックともいわれている。今年は茶どころ、菓子どころの松江の特色が盛り込まれた博覧会となる。

お菓子の展示のほか、江戸時代や洋風の町並みを造り、ショーやお菓子の販売もしている。歩き疲れたときに立ち寄れるお茶席や、企業パビリオンによる光の演出や立体映像も楽しめる。

〈全国菓子めぐり館〉日本全国の自慢のお菓子が5万点出展。

〈世界のお菓子館〉ヨーロッパ6カ国から来たお菓子作りの職人さんの実演。

〈工芸菓子館〉 和・洋菓子で作ったお城やおとぎ話の主人公など、お菓子に見えないお菓子が80点紹介される。

〈お菓子づくり館〉自分の手でお菓子を作る体験コーナー。

〈関連産業館〉製菓製パン用機械など菓子業界関連の機械のデモンストレーションを行う。

㊞0852-31-5555「第21回全国菓子大博覧会実行委員会」

ダッハらんど'89大阪

テーマ：ときめく・ひと・とき国際交流新時代

会期：1989年3月19日～5月21日

会場：堺市大仙公園（仁徳天皇陵正面）

交通：百舌鳥駅（JR阪和線）から徒歩1分。堺東駅（南海高野線）からバス10分。

入場料金：一般1,400円、シルバー（65歳以上）・中・高校生1,000円、幼・小学生600円。

内容：堺市は人口82万余の都市で、古くから国際自由港として栄えた。中世から近代に至るまで「ものの始まりなんでも堺」といわれ、オランダ、ポルトガルなどと交易の場は広く開かれていたのだ。今回の博覧会では過去、現在、未来の日本とオランダが体験できる。

また「不可能を可能にしていく不思議な科学の世界」をうたって、サイエンス・ファンタジーを展開する。

〈未来ゾーン〉「ゆう＝遊」をさらに発展させた「誘」、「勇」、「優」、「幽」などをテーマにしてテクノ最前線が体験できる。

〈過去ゾーン〉日蘭交流の歴史を知る。堺に着いた最初のオランダ船の模型や、大航海時代のロマンを語る海図など迫力十分。

〈現在ゾーン〉中世の香りそのままのオランダの町並みを再現。木靴職人の店、オランダチューリップなどのフラワーデザインの色鮮やかな店、ノーカットチーズの店が並ぶ。

〈イベントゾーン〉オランダ人によるパフォーマンスに加え、両国の人々の交流ステージとなる。オランダ料理も楽しめるぞ。㊞06-943-4088〝オランダフェスティバル'89大阪〟実行委員会」

'89海と島の博覧会 ひろしま

テーマ：海と島のグランドデザイン——輝く海と島と人

会期：1989年7月8日～10月29日

会場：広島市西区商工センター東、広島県沿岸、島しょ部（県内6カ所）

交通：メイン会場＝広島空港からタクシー10分。新井口駅（JR）、商工センター電停（市内電車）から徒歩25分。

入場料金（メイン会場）：大人2,500円、高校生1,500円、小・中学生1,000円、幼児500円。

内容：これからの〝レジャーの時代〟を表現。中央に6haの「海」を造り、そのまわりを半島状の7つの島が取り囲む。企業の出展する科学的なパビリオンのほかには、マゼランやコロンブスなどの世界を演出して、冒険的なムードも。また、ところどころにある、ドラゴンコースターやスイングシャトルなど21種のアミューズメント施設も楽しい。

〈情熱の楽園〉マルコポーロが主人公となり、航海で使用した「望遠鏡」をデフォルメしてオブジェとする。

〈冒険の楽園〉アメリカ大陸が描かれていないトスカネリの地図をオブジェ化。

〈希望の楽園〉ここでは日本の代表浦島太郎が登場。玉手箱をしばってあった「紐」が大胆に飾られる。

〈発見の楽園〉ビーナスがエーゲ海を渡るときに使われた「大きな貝殻」がシンボルとなる。

〈伝説の楽園〉 マゼランの「巨大な地球儀」

〈神秘の楽園〉 シンドバッド「巨大なタマゴと巨大な怪鳥の足跡」

〈創造の楽園〉 ガリバーの「靴」

㊞082-242-1989

ナイスふーど新潟'89

テーマ：食は新潟・豊かな緑
会期：1989年７月14日～９月３日
会場：新潟産業センター・周辺地
交通：新潟駅（JR）からバス20分。

入場料金：大人1,800円、高校生1,300円、小・中学生800円、幼児300円。
内容：新潟は古くからコシヒカリや日本海の新鮮な魚、おいしい水や銘酒などに恵まれた「食の国」なのだ。そこでついでに国内外の「食」のすべてを紹介してしまう。「食の歴史と伝統」、「食の現状と未来」など硬派なテーマに取り組みながらも、食べて、遊んで楽しむことができる。そして会場は花や緑など自然がいっぱい。「うるおいと憩いのゾーン」として全体を包んでいる。
〈テーマゾーン〉博覧会のメインパビリオン。テーマ館では、森林の減少、砂漠化の進行、飢餓と飽食など地球の問題をきれいな映像や、展示物などから考える。
〈企業ゾーン〉電力、ガス、石油などのエネルギーを見つめ、暮らしを考える。そしてバザール館で思いっきりグルメが楽しめる。
〈プレイゾーン〉しっかりと遊び場があるのだ。退屈しない遊園地となっている。㈲025-285-5511内線2971、2972「'89新潟食と緑の博覧会協会」

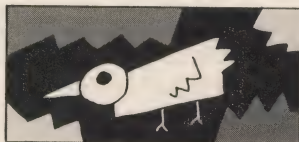
世界デザイン博覧会

テーマ：ひと・夢・デザイン――都市が奏でるシンフォニー
会期：1989年７月15日～11月26日
会場：名古屋城、白鳥、名古屋港
交通：名古屋城＝市役所駅（地下鉄）から徒歩３分。白鳥＝日比野線・西高蔵駅（地下鉄）から徒歩３分。名古屋港＝名古屋港駅（地下鉄）から徒歩３分。
入場料金（３会場セット料金）：大人2,800円、シルバー（65歳以上）・高校生2,000円、小・中学生1,400円、幼児500円。
内容：昨年のプロ野球オールスターゲームで空中ダイブを披露し、博覧会をPR。そのときからフェスティバルは始まっている。そして中日優勝と、名古屋の街はいま熱い。博覧会は３会場で行われ、それぞれ違った演出がなされる。そして行催事プロデューサーには「やまもと寛斎」氏を抜擢、色、形、音、光などすべてがハイセンスで鮮やかなものとなる。
〈名古屋城会場〉16世紀ルネサンス期に生きたレオナルド・ダ・ビンチと千利休が、名古屋城で顔合わせをするなど、創造の原点を探ることから始まる。基本色が緑、基本形は四角と会場全体にイメージの統一化が図られている。
〈白鳥会場〉「21世紀との遭遇」をテーマに、赤と丸形が基本。各パビリオンは、最先端技術を駆使して、宇宙や夢を追いかけるものが多い。
〈名古屋港会場〉「楽しさへの旅立ち」をテーマに、青と三角で統一。ナゴヤかな雰囲気のパビリオンが多い。
㈲052-202-0100「㈶世界デザイン博覧会協会」

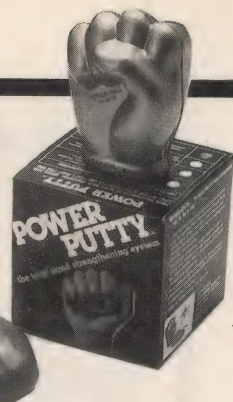
'89鳥取 世界おもちゃ博覧会

テーマ：街がおもちゃ箱
会期：1989年７月29日～８月20日
会場：鳥取市美保公園
交通：鳥取駅（JR）から徒歩15分、バス７分。
入場料金：大人1,800円、高校生1,200円、小・中学生900円、幼児400円。
内容：鳥取に世界の「おもちゃ」が集まる。外国製玩具が約50カ国5000点、日本製玩具が３万5000点集合！
〈テーマゾーン〉世界じゅうのおもちゃが大集合するメインゾーン。昔なつかしいブリキのおもちゃ、パパやママが夢中だったマンガのヒーローのおもちゃ、世界のミニカー、民族人形、ゲームなど、おもちゃの歴史を大公開。
〈クリエイティブゾーン〉おもちゃの手作り教室や、ラジコン大会など、家族や仲間で遊べるスペース。ハイテク技術を使った未来のおもちゃも紹介。
〈アドベンチャーゾーン〉ミュージックショー、世界のパフォーマンス、キャラクターショーなどの催しが行われるメインステージを設置。ふわふわクッションなどで自由に遊べるプレイコーナーや企業パビリオンが並ぶ。
〈メルヘンゾーン〉ユーモラスに動く自動車、不思議なロボットたちの演奏、かわいい動物に触れる動物園コーナーなど。
〈コミュニケーションゾーン〉ブラスバンドのゆかいな演奏や、明るい演劇などが催される多目的広場と、食べて、飲んで、ショッピングができるバザールテントで、毎日がお祭り気分。
㈲0857-22-8111「世界おもちゃ博覧会実行委員会」

集合! おもしろグッズ!

いよいよショーヒ税の導入は間近。住みにくい世の中になりそうだ。"5時から男"が"6時から男" になったりするんだろうか。パワーパティやボディケン、ゲームチーフなどで静かに遊ぶ人が増えたりして……。

パワーパティ
筋力アップ!!

¥2,500

アルコ・インターナショナル TEL・03・498・7733

シルベスター・スタローンの『オーバー・ザ・トップ』(1987年上映) でもお目見えした「パワーパティ」。握って筋力を強化させるというツールだ。素材は特殊シリコン合成樹脂というスゴそうなやつ。受けた力に応じてはね返す力が生じる。だから速くまたは強く握ると効果はアップする。詳しく言うと、腕の動きに使われる屈筋と伸筋、指を開閉させる外転筋と内転筋の4つの筋力が鍛えられるそうだ。また、脳の働きは指の細かな動きによって活発になるので、〝老化〟を防ぐことができる。ほかには受験勉強や車中での眠気ざまし、さらにストレス解消にも役立つ。

ハード、ミディアム、ソフトの3タイプがあるので、自分に合うものを選ぼう。そしてそれらを混ぜ合わせて好みの堅さにしてもOK。

ケン玉でフィットネス!

ボディケン

¥2,480

㈱バンダイTEL.03-842-5151

ケン玉はいまいちさえないイメージで、テレビゲーム時代とともにそっぽを向かれていた。そこで考え出されたのがデッカイケン玉、「ボディケン」。簡単に見えるけれどなかなかどうして大変。なんとかコツをつかんだら、今度は腰で受けてみる。ここからがこいつの面白いトコ。全身を使わなければ成功しないので四苦八苦。仲間が集まればボディケンリレーもできる。玉を受けるとき大マタ広げたりと人それぞれ。大爆笑となること間違いなし。

長さを調節できるベルトにバックルがついていて、そこにワンタッチで本体をはめ込む。そして本体が回りキャッチする面を選べる。腰だけでなく、頭や腕などでも受けられるので、楽しみながら全身運動にもなり、本格的スポーツ競技にもなりそう。

空中に浮く地球儀

マグネティック レヴィテイション・グローブ

¥36,000

ザ・サウスロードTEL.052-231-7091

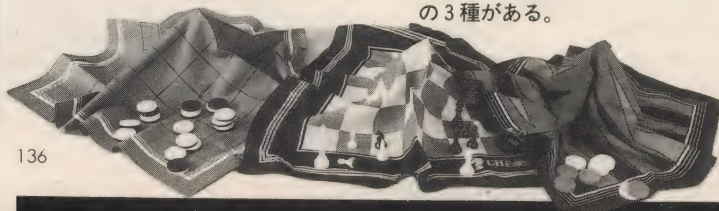
おやおや、あれれれ——。地球儀が宙をフワフワ。直径23cm、5kgの地球儀はカナダ製で、とくにアメリカでは大ヒットとなり生産が追いつかないほど。地球儀が浮いているのは目に見えない磁力が働き、磁力が引力に打ち勝っているから。ただ静止しているだけではなく、指で回すと約30分間も自転を続ける。さらに地球儀だけを取り外すこともでき、元に戻すことも可能だ。100ボルトの電源を使用しているで感電などの危険性はなく、扱いは簡単。

遊べるハンカチ

ゲームチーフ

各¥1,500

王様のアイディアTEL.03-297-0511

旅行の車中、休憩時間、待ち合わせなど、何もすることがないというとき、ポケットから取り出したハンカチがキラリと光る。折り目を一つ一つ開いていくと、いつの間にかそれはゲーム盤。駒を並べてゲーム開始というわけだ。タイクツしのぎのつもりが、熱中しすぎて大事な用事を忘れないように要注意。オセロ、チェス、バックギャモンの3種がある。

摩天楼が浮かぶ

カックイーライト

¥5,000

東芝電池株式会社TEL.03-474-0136

ライトをつけると摩天楼の影が映し出され、同時に時間もわかる。ライトと時計を一緒にしてしまったので使いみちは広そう。さらにインテリアとしてもイケる。スイッチは触って点灯、消灯させるというタッチセンサー式なので便利だ。うっかり消し忘れても3分後には自動消灯してくれる。ソフトな光なのでナイトクロックには最適だ。メーカー側では「まんまるライト」と「光センサー式ライト」も含

めたセンサー式ライトシリーズで早くも今年のヒット商品番付をねらっているのだそうだ。

いま何キロかな？

デジタルスピードメーター SA-D3/SA-D3A

¥4,900／5,700

三洋電機特機㈱TEL.06-994-3820

自転車をスポーツとして楽しんでいる人にはモッテコイの専用スピードメーター。ハンドルに取り付けると、車みたいに走りながら速度がわかる。ほかにも、現時刻、最高速度、積算距離、走行距離、平均速度、走行時間のデータがモードボタンで選択表示できる。ここまで徹底したデジタルメーターは今までなかった。豊富なデータで、サイクリングも計画どおり進むはず。また、ワンタッチで着脱できるので、自転車を止めている間の盗難の心配はない。

「SA-D3A」は照明装置つきで夜間でも使用可能となっている。

心も暖か

屋台横丁 やきいも&たいやき

¥1,300、1,500

オオイケTEL.052-721-7311

思わず食べたくなるようなぬいぐるみ、と思ったら新タイプのカイロなのだ。触ったり、抱いたりしていると少しずつ温かくなってくる。遠赤外線が人体に吸収されると熱エネルギーになるという原理。遠赤外線放射の高いセラミックを練り込んだ特殊な綿を使用しているらしい。そして冬にぴったりの「やきいも」と「たいやき」のデザインは心まで暖かくしてくれる。「やきいも」が30cm、「たいやき」が27cmと大きめなので、使わないときは部屋のかわいいアクセサリーだ。「やきいも」のほうは押すとプーと音も出る。

机の上もセーケツに

リトルクリーナー

¥2,000

東急ハンズ渋谷店TEL.03-476-5461

机の上をスミズミまでピカピカに。お部屋を掃除するのと同じ要領でできるので、きっと楽しくいつもきれいと一石二鳥だ。ホースはもちろん、延長管やすきま用、ホコリ用、スタンダードのノズルがついてそっくりミニチュア。ホースなしでボディーに直接つけると吸引力もアップし、使いやすさは抜群。ボディーが12cmと超小型なので机上に常備も可能となり、勉強やデスクワークもはかどる。また、3つのノズルを組み合わせて使うと、掃除しにくいパソコン、ワープロのキーボード部分もラクにできる。

大河ドラマがマンガに

春日局グッズ

¥50〜3,000

㈱アサTEL.03-815-8222

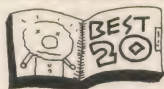
NHK大河ドラマのキャラクターグッズ。今年はもうみんな知っている「春日局」だ。救急ばんそうこう入りの「お守りエイド」、切手をはって送る「巻物レター」、フタつきの「湯のみ」など、一気に25種類がドーンと出た。春日局は徳川3代将軍家光の乳母で、その親子のマンガが描かれたり、江戸の情緒タップリのデザインだったり。一度でいいから甘えてみたい大原麗子オバサンをポケットに持っているようで心強い。とくに300円と500円の2種類のお守りが売れ筋になるかも。

ワンタッチコーヒー

カフェ・イン・ボトル

各¥900

豊年製油㈱TEL.03-211-6511

ムースと間違えて頭につけたらまあ大変、これはコーヒーなのだ。化粧品と並べたりしてはいけない。作り方は簡単。ノズルを下に向けて、そのままカップの中に約3秒間押し続けると標準の量が出るのだ。あとはお湯を入れるだけで、かき混ぜる必要はない。発売は3種類。渋味のきいた「深煎り珈琲」(約40杯分)、酸味のきいた「浅煎り珈琲」(約40杯分)、水にも溶ける「アイスコーヒー」(約25杯分)。アイスコーヒーにだけは甘さが加えられている。アルミ缶に閉じ込めるエアカット方式によって、空気に触れることがなく、常温で保存ができ、いつも新鮮なコーヒーが飲める。アイスクリームやケーキのトッピングにもできるスグレモノ。コーヒータイムの楽しみが膨らんだ。

パソコン・ブック情報
今売れている本 ベスト20

根強い人気の業界もの 東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

年号は新しくなったけど、パソコンの本の売れゆきは、あまり変化がないらしい。

「いつもは年末年始にかけて、新しい本が続々と出るんですがね。今年はそうした動きも少なかった」

とは、書泉グランデ5F＝パソコン書籍フロアの話だ。社会一般のムードとしても、平成の新時代が来たというより、昭和時代が終わったという思いのほうが、はるかに深いせいだろう。

「例の自粛とは関係ないんでしょうけど、最近は出版社側もどんな本を出したらいいのか、ちょっと迷っているみたいですよね」

そんな状況のなかで、よく売れているのが、ソフト業界の内幕を紹介した本。とくに『標準コンピュータ業界ハンドブック』は3カ月も連続して、ベスト20に入っているほどだ。

「私たち書店側から見ると、軽い感じがする本ですが、それがいいのかもしれません。が、その反対に『デカルトの夢』のような重い本も、意外なほど売れているんですよ」

5Fではこの2月に、ファジー関連のブック・フェアを開くが、そこで何か新しい動きが出てくるか、どうか。

注目の3冊はこれだ！

第7位

ソフトウェア業界の内幕

■双葉忠著
■エール出版社
■980円

著者によると「ソフト業界のウラは闇」で、ソフト技術者の多くは「10年で夢も希望も涸れはてる」そうだ。それはちょっと大ゲサすぎる感じもするけど、大手のソフトウェア・ハウスで10年近くも、プログラム作りをしてきたベテランの書いたものだけに、業界情報にも詳しくて説得力がある。

第11位

デカルトの夢

■フィリップ・デービス，ルーベン・ヘルシュ共著／椋田直子訳
■アスキー出版局
■2,800円

デカルトは17世紀・フランスの哲学者にして数学者だが、彼の夢はあらゆる知的活動を数学で統一することだった。コンピュータ時代のいま、その夢が実現したのか、否か？　すごくゴッツイ本だけど、数学的なモノの見方とか考え方がよくわかり、知的な好奇心を満足させてくれる本である。

欄外

最新C言語 その開発環境のすべて

■影山工ほか編
■日本ソフトバンク
■980円

これは単行本ではなく、『Oh／PC』の別冊だが、最近のC言語ブームの波に乗って、なかなか好調の売れゆきとか。「最新コンパイラ全集」、「最新開発環境」、「プログラミングの実際」など、C言語関連の新しい情報が掲載されていて、いかにも役に立ちそう。Cコンパイラ・モニタプレゼントつきだ。

ベスト20ブックランキング

順位	書名	出版社	順位	書名	出版社
1	MIFESを256倍使うための本	アスキー	11	デカルトの夢	アスキー
2	はじめて読むMASM	アスキー	12	MS-DOSver.3.3ハンドブック	ナツメ社
3	はじめての一太郎	秀和システム	13	続・ソフトウェア業界残酷物語	エール出版社
4	プログラミング言語C++	トッパン	14	X68000パワーアッププログラミング	アスキー
5	Macintosh Hyper Talk	誠文堂新光社	15	読書するプログラマ	翔泳社
6	標準コンピュータ業界ハンドブック	星雲社・ラディクラボ	16	GNU Emacs マニュアル	共立出版社
7	ソフトウェア業界の内幕	エール出版社	17	ハードディスク活用ハンドブック	技術評論社
8	PC-9800シリーズテクニカルデータブック	アスキー	18	Cのかんどころ	ラジオ技術社
9	わかっているようでわからないパソコン用語事典	ナツメ社	19	MS-Cライブラリテクニック	アスキー
10	わかりやすいコンピュータ用語事典	ナツメ社	20	PDS一流品図鑑	秀和システム

ハロー!ポプコムネット

ポプコムネットの電話番号は03-239-6985です。

お元気ですか、軽くこの冬も乗りきってしまいましょう。

さて、つい先月号で新年を迎え、気合いも入ったはずなんですけれど、年どころか年号までが改まってしまい、ちょっと気ぬけしてしまいました。

ま、そこで新たな気持ちで、さらなる躍進をするべくがんばりたいと思いますので、どうぞよろしく。

```
--------------------------------------------------------------
タイトル :G:どっもー！         (**トウコウシャ No.130066  **トウコウビ":89/01/02)
正月そうそう風邪ひいてしまってしにそーになっているGENです。昨晩は
Tacchan，ZELLさん、KIRAさんCHATたのしかったです。
よければ今夜もあくせすしませう。1時ごろはいれたらあそんでます。
ではみなさんことしもよろしくおねがいします。              GEN
--------------------------------------------------------------
タイトル :明けましておめでとう (**トウコウシャ No.110166  **トウコウビ":89/01/02)

 明けましておめでとー！ 今年もヨロシクして欲しいDamashiです。
 IDもらったの去年の年末だったから、これから心機一転、バシバシ書き込むゾ！
                                      元旦 Damashi
p.s.
 ワシも気になって0藤さんに尋ねたところ、2400はホストが落ちることが多い
ので、現在はOFFってるということです。ダマシも Speed Mismatch を出しました。
--------------------------------------------------------------
```

```
タイトル :謹賀新年☆           (**トウコウシャ No.120155  **トウコウビ":89/01/04)

みなさま、あけまして おめでとう ございます☆

どーも お久しぶり！！ 綺羅三位中将、こと KIRA姫です。
(気持ち悪いから 「姫」は やめなさいって)

しばらく お休みしてましたが、今日から また 復活したいと思います。

心機一転、新たな気持ちで がんばります(?)ので
どうぞ よろしく お願いしますネ。

まぁ、誰かさんの 言うように 「気まぐれ」な人なので
いつまで続くか わかりませんけど・・・

元旦の 初詣。

話しは 聞いていたのですが、明け方に 寝てしまったので
やっぱり 起きられませんでした。
```

いつもならば年末から年始にかけてポプコムネットは、ホストダウンするというジンクスがあったのですが、今年はどういうわけか(?)そういう事態は起きませんでした。

それでは年初めのネットのようすを見てみましょうか。

```
--------------------------------------------------------------
[00:09:34]** ミタイ バンゴウ (オワリ=0 : サクジョ=K : タイトル サイヒョウジ=T : ジュン ニ ミル=CRキー) ?
 39
タイトル :やまぐちですっ！      (**トウコウシャ No.130711  **トウコウビ":89/01/04)

 正月の三が日もまたたくまに過ぎ去って、
 明日からまた仕事です。
 なんか、今年の正月は、全然ゆっくりできなかったような
 そんな気がしました。
```

急に企画したためか、ゆっくりと正月を楽しみたいためなのか集まりはよくありませんでしたね。初めに予想していたほど混雑していませんでした。さてさて、初詣に行かれた方々は、どんなお願いをしたのでしょうか!?

```
タイトル :Z:帰！！！！       (**トウコウシャ No.130605  **トウコウビ":89/01/02)
ども、ZELLです。
=
いやー、今日、初もうで行ってきました。

メンバーは、銀猫さん、Tacchan、Tanappeさん、NYAZIさん、

TOMOKUN、私、の6人でした。

いやー、明治神宮ですが、思ったより人、少なかったです。

もー、身動きとれないか、と、思ってたんだけど、けっこー、すいてました。

一つ、思ったこと。「着物の女性が少ない！」

うーん・・・かなしいですねぇ、これは。
=
まー、お参りして、おみくじ買って、酒まんじゅう買って(ふふふのふ。)

・・で、明治神宮を後にして、渋谷へ。
```

タイトル :謝罪、、、、、、、 (**トウコウシャ No.130573 **トウコウビ":89/01/02)
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ きょうすです

なんで、初詣でに行こうとしてた僕がこんな時間に(PM2:00)にいるかと

ゆーと、、、、、、 すいません 寝過ごしました、、、、、

ごめんなしいねーー いったひとたち いけなくて、、(いいわけだすけど

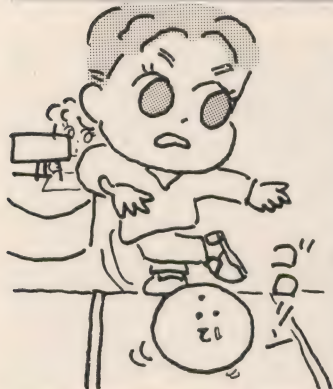
昨日酒いれてたもんで、、、)

おきたら、10:00なんだもん、、 ほんとにゴメン!!

んじゃ このへんで、、、

130573 きょうす

初詣に参加できなかった人のために(?)、冬休みの間にまたしても集まって遊んでしまいました。

==

B&A(ボーリング&アンナミラーズ)ツアー

☆日時 1989年 1月 7日(土)

☆集合場所&時間

新宿ミラノボール前 午後12時30分

ミラノボールがわからない人は、新宿駅東口(アルタのある側)の駅から4番目の映画の看板の前に、午後12時20分迄に集合してください。

(あ、そうそう、ミラノボールわからない人は、ボードに名前書いといて下さい。)
企画 銀猫&ZELL

==

タイトル :こまったなぁ (**トウコウシャ No.120092 **トウコウビ":89/01/08)
どうします?今日?
ども、まっとです。

どう、考えてもアンミラはまずいでしょう・・・
喪に服すべき時にあのコスチューム見て喜ぶのは・・・・

ボーリング場もはたしてやってるかどうか・・・・
それが問題だす・・・。
もし、実行するのであれば、ミラノに確認とってくださいねぇ。
24時間でやってますから、いつでも電話はかかるはずです。

まっと

[00:18:13]** ミタイ バンゴウ (オワリ=0 : サクジョ=K : タイトル サイヒョウジ=T : ジュン ニ ミル=CRキー) ?
76
タイトル :どっかーーーん (**トウコウシャ No.130573 **トウコウビ":89/01/08)
おはよーです、きょうすです

幹事さーん、今日のB&Aどーします? (ボーリング場がやってるかどーか、、、?)
11時までにきめてね、、、

130573 きょうす

[00:20:11]** ミタイ バンゴウ (オワリ=0 : サクジョ=K : タイトル サイヒョウジ=T : ジュン ニ ミル=CRキー) ?
91
タイトル :Ma: 11:45帰還。 (**トウコウシャ No.140222 **トウコウビ":89/01/08)

どもども、Ma.Maisonです。

私は結構元気だったりします。
B&Aはねえ、結局

ボウリング → 飯&お茶

→ ビリヤード → ゲーセン →< 飲み会(池袋の津軽)(銀猫、ZELL、きょうす、ま・めぞん) / 紀ノ国屋(Tacchanの願書購入?)(Tacchan、Melcome、Mat)

ってとこだと思います。

またこの日は、歴史的に重大なことが起きた日でもありました。まさにこの日、移りゆく時代の立ち会い人となったのでした。文章中の「アンミラ」というのは、ケーキショップのような、喫茶店のことだそうです。

では次に、おめでたいことをひとつ。常連メンバーの一人、(130605)ZELLさんが無事に成人式を迎えたそうです。

```
タイトル :Z:衝撃！！！！　　　(**トウコウシャ No.130605　**トウコウビ":89/01/17)
ども、ＺＥＬＬです。
=
いなかにて、成人式してきました。まー、なつかしい面々。

２年～５年ぶり！って人々ですからねぇ。

しかし・・やっぱ男はほとんどかわってなくて、一発でわかったけど、

女の子達は・・・・け、けしょーが・・・で、ほとんどわかんない。

うーん・・・・時の流れ、つー、ものですね。
=
で・・・まー、ショック。言葉が・・・・・言葉がちがうっ！

やっぱ、東京くらしがちょっと長すぎたのかなぁ。
 まー、私がはじめて東京で人々の会話を聞いた時と同じくらいのカルチャー・ショッ

クでした。
```

```
タイトル :NY:冷たい夜　　　(**トウコウシャ No.140131　**トウコウビ":89/01/16)
▽こんばんは、ＮＹＡＺＩです。今日は成人式ですネ。私は今日もバイトでふ。
バイトへ向かう途中、晴れ着のコをみましたけど、ウーン、イイもんですねぇ。
しかし、アレって￥がかかるんですってね。つくづくウチは男兄弟で良かった。
そーいやＫＩＲＡサンなんても成人式は着物を着たのかナ？ 想像すると・・・。
```

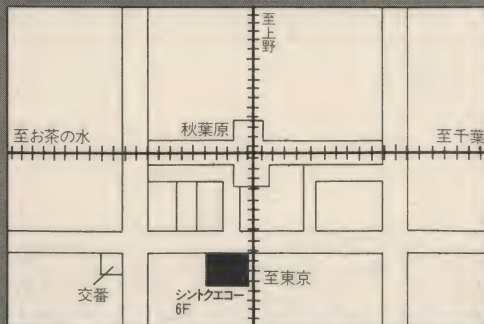
```
タイトル :わかんないよぉ・・・　　(**トウコウシャ No.120155　**トウコウビ":89/01/16)

  あ～、ども。　再び　ＫＩＲＡです。
  成人式に　着物ですか？　着ましたよ～、いちおうは。

  んでも、翌日は　試験だったりしたので
  写真を撮っただけで　式には　行かなかったのでした。
  （ったく、それどころじゃないって！　プンプン）

  ほんと、バカみたい。
  何十万もする　振りそで　買って・・・
  （手描きの　加賀友禅、それも　特注だよ～）
                      ↑ 普通サイズでは　袖丈が　足りない

  そんなもん　いらないって　言ったんですけどねぇ。
  親が　どうしても　作れって　うるさくて・・・

  だいたい、振りそで　着て
  髪を　結って　ポックリみたいな　草履(?)を　はいたら
  いったい　何センチになると　思いますぅ？

  たしかに　想像しただけで　笑えるでしょうね・・・
  もう２度と　着るもんか～！！

  というわけです。

                    ＫＩＲＡ☆
```

帰郷されて、かなりのショックを受けられたと見えます。確かに20年もたてば、面ざしなどは驚くほどかわってしまいますものね。女性にいたっては、お化粧もじょうずになってみごとに化けますし……?? (石投げられそう)

耳より情報

"パソコン通信仲間のオアシス"

パソコン通信をこれから始めたい、もうすでに始めている人にちょっと耳よりな話をひとつしましょう。

秋葉原に "ADTEC(アドテック)" というコンピュータ・ショールームがあるんです。パソコン通信のことならお任せ、わからないことがあればいろいろなアドバイスを聞くこともできます。またここでは、無料で30分間、通信を楽しむことができるということです。余談になりますが、ココのお姉さんはなかなかの美人だそうです。(木曜日は定休日)

秋葉原伝送テクノセンター ADTEC

千代田区外神田1-16-9朝風ビル6F ☎03(256)6478

毎月、ポプコムネットのフリートークの書き込みの投稿調査（略してトコチョウ）を一手に引き受けてくれるのは、110073のMelcomeさんです。主な調査項目は、投稿回数、行数、書き込み総文字量などです。表は12月の調査結果です。

ﾀｲﾄﾙ ：投稿量調査８８’１２（**ﾄｳｺｳｼｬ No.110073 **ﾄｳｺｳﾋﾞ:89/01/07）

POPCOM－NET 御協力者 一覧表

Ｎｏ	ＩＤ	ハンドル・ネーム	投稿回数	行数	バイト数	合計
1	130231	Ｔａｃｃｈａｎ	42(2)	5053(1)	98394.(1)	4
2	130605	ZELL /F.Isa /ﾙﾄﾞﾝﾌﾞ	44(1)	1371(2)	29208.(3)	6
3	130602	<ﾟ>>>><< ｸﾜｴﾀ TAMA	33(3)	1207(3)	27056.(4)	10
4	140131	ＮＹＡＺＩ/OCHARAKA	26(4)	629(8)	36536.(2)	14
5	140222	ま・めぞん	21(5)	951(6)	24230.(6)	17
6	120093	ＴＯＭＯＫＵＮ	19(7)	1091(4)	23659.(7)	18
7	110133	MOROBOSHI LUM	19(7)	650(7)	26847.(5)	19
8	090019	といくん	20(6)	464(9)	18257.(9)	24
9	140028	Ａ	3(15)	1084(5)	19580.(8)	28
10	120052	最終戦士 / ﾔｷﾞ ﾕｳｽｹ	20(6)	401(12)	10592.(11)	29
11	110147	ＣＡＮＣＥＲ	10(9)	391(13)	12020.(10)	32
11	120092	Ｍａｔ	21(5)	344(15)	9937.(12)	32
12	120155	綺羅姫☆	13(8)	390(14)	9284.(13)	35
13	110140	Tanappe	7(11)	414(10)	7588.(15)	36
14	110118	月下銀猫	4(14)	407(11)	5652.(16)	41
15	130573	キョウス / KYOUSU	9(10)	188(17)	4444.(18)	45
16	130711	山口祐平	4(14)	194(16)	5075.(17)	47
17	110088	ＥＭＡＮ－ＮＥＰ	1(17)	175(18)	8323.(14)	49
18	130661	ミーナ	6(12)	114(19)	2579.(21)	52
19	130066	ＧＥＮ	5(13)	86(20)	2818.(20)	53
20	140164	Ｓｉｌｖｅｒｎ	3(15)	70(21)	2884.(19)	55
21	110166	Ｄａｍａｓｈｉ	3(15)	55(22)	2255.(22)	59
22	110153	ババピー	2(16)	21(23)	923.(23)	62
23	120136	Ｇ．ＢＯＹ	1(17)	14(24)	398.(24)	65
24	130696	ＮＡ－ＮＡ	1(17)	6(27)	228.(25)	69
24	130000	大藤さん	1(17)	9(25)	195.(27)	69
25	130706	??	1(17)	6(27)	220.(26)	70
26	230076	??	1(17)	8(26)	176.(28)	71
28 人			340 回	15793 行	389358. バイト	

By 110073 Melcome at your servise.

どうも最近のネットは活気がないようです。まあ、おしなべてこの時期はいつもそうなんですけどね。やはり間近に迫った受験のせいかもしれません。

今月はいつもの倍のページでお届けしました。いかがでしたか。けっこう読んだな、という気がしません？ こちらも書いたな、という気持ちです。では今月はこれで失礼します。

――110118 銀猫――

誠実・勤勉なフレッシュマンのパートナー

電子手帳・電子辞書に大接近

進学・就職シーズンも間近。４月から新しい生活が待っているという人も多いはずだ。そんな人にとって、心強い秘書となるのが、電子手帳や電子辞書などのツール類。この〝電子秘書〟は政治家の秘書みたいに、悪事が露見しても身代わりになってくれるわけではない。しかし、マジメに使う人を必ずエリート、優等生にしてくれるだろう。現在発売されている代表的な電子手帳・電子辞書を紹介しよう。

電子手帳

電子システム手帳PA-8500

シャープ　28,000円

ICカードが決め手

シャープの電子手帳の特徴は、なんといってもICカードである。ICカードを取り替えることで、用途に合わせて小さなノートが何にでも変身できるのだ。1987年１月にPA-7000を発売したところ、大変なヒット商品になったのだという。ビジネスマンの手帳好きとデジタルもの特有のぴかぴかした雰囲気がみごと、30〜40代のオジさん族のハートを射止めたのだろう。ビジネス専用とはいいながら、約束の時間と場所、友達の連絡先などの管理は大人でも子供でも同じテーマなのだ。忙しいいまどきの子供にこそ電子手帳が似合うと思うのだった。

シャープではICカードを取り替えられるタイプの電子手帳を〝電子システム手帳〟といっている。

ICカードなしでも使えるのが電子多機能手帳(PA-6500)と漢字電子電話帳(PA-6000)である。

漢字辞書カードを挿入したところ。

システム展開したPA-8500。

７文字も漢字が続く堅苦しいネーミングだが、PA-6000は辞書つきのアドレスブックである。PA-6500は辞書つきのアドレスブックとメモ帳、電卓を兼ねた電子ノートである。カレンダー機能を生かしたスケジュール管理ができるのだ。予定をランダムに書き込んでおくと、時刻順に整理してくれるスグレものだ。電子システム手帳には、これらの機能がすべて入っているが、機能を強化したいときに登場するのがICカードというわけだ。電子システム手帳は、PA-6000やPA-6500でもモノ足りないハードなスケジュールで過ごす人におすすめである。

将来はサードパーティーが参加

ICカードは、いま現在12種類が発売されている。価格は7000円から１万6000円とまずまず手ごろである。将来的にはICカードの仕様を公開して、サードパーティーにも参加してもらう予定だという。ICカードの種類が増えるときっと、コレクターズアイテムにまで成長するのではないかしらん。たとえば、堅苦しいところからいえば、年度ごとの理科年表とか天文年鑑(東京の日の出、日の入りからその土地の日の出、日の入りを計算するのはわけない)、麻雀の点数計算カード、ゴルフのスコア計算、ショップがサービスで出すプライベートカードなどがマニアのコレク

トの対象になるのだ。

名刺の大きさで4万語の辞書

将来はともかく、現在はどんなものがあるかというと、辞書類が圧倒的である。学生サンにいちばんかかわりが深いと思われる英和辞書カードは、1万6000円である。見出し語は約2万8000語、熟語は約1万2000語の計4万語を収録しているというから日常的な言葉にはまず困らないでしょう。ちなみに、小学館の中型の英和辞書である「PROGRESSIVE」は、約11万語の見出し語数で値段は2500円である。

ICカードの4万語を多いと思うか少ないと思うかは、用途によるだろう。

ICカードはとにかく小さいのがメリットだ。中身が同じなら小さいほうが価値があるのだ。

スペルを入力すると、見出し語とその品詞の種類や意味、さらにその変化形、類語、対語も検索できる。略語の多いことも特徴だ。説明は、ごくふつうのかな漢字交じりの文で表示される。

海外旅行で頼りになる会話カード

ICカードのなかでいちばん威力を発揮しそうなのは、なんといっても電訳機である。一般的に言って日本人は、語学ベタというよりは、コミュニケーションベタなのだが、電訳機は旅先で大いに助けてくれそうだ。電訳機には、現在6カ国語会話と7カ国語会話の2種類がある。6カ国語会話は、日本語、中国語、韓国語、英語、フランス語、スペイン語のそれぞれにつき会話文例約350例と単語約610語を収録してある。日本語とほかの5カ国語との間で翻訳できる。あいさつ、空港・機内、入国・税関、ホテル、レストラン、乗り物、観光、買い物・両替、娯楽・スポーツ、電話・郵便、病気、緊急などの13シーンに分類してある。もう1つの7カ国語会話カードは、日本語、英語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、スペイン語、ロシア語とヨーロッパ旅行用である。EC統合を控えてますます価値が出そう。

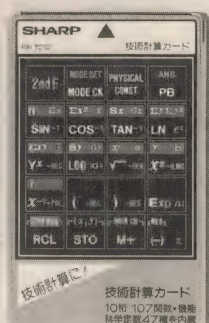
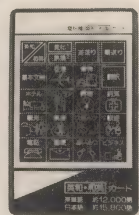
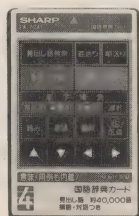
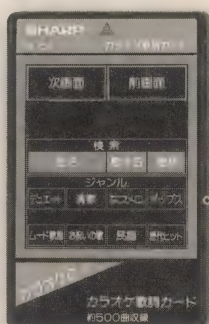
もっと軟派なカードがほしい

まじめで役に立つカードばかりではなく、カラオケ歌詞カードや占い(四柱推命)カードもある。今は、発売中止になっているが、プロ野球選手年鑑もあったという。ナイターの季節になると楽しみが倍増しそうなのだが、シーズン前に今年もゼヒ発売してほしい。いくらプロ野球に詳しくても、ロッテ対ダイエーの試合になると選手の名前がおいそれと出てくるものではない(ごめんなさい。ロッテとダイエーの選手さん)。分厚いプロ野球年鑑を持ちこむよりはずっとスマート。お楽しみはシティーガイドである。アフター5専門で東京編が出ている。ホテル、ショップ、名所など約920件のデータが入っている。評判がよければ、京都編、大阪編が出てくるでしょう。

システム展開が強み

シャープの電子手帳にはハンディープリンターなどの周辺機器が豊富である。8ピンのインターフェースから、ハンディープリンター、ノートワープロWV-500、パーソナルワークステーションAX286L、さらにはフロッピーディスクを仲立ちとして、書院シリーズまでデータをコンバートできる。プリンターは毛筆書体にも堪える高品位の96ドット文字である。ハンディータイプなので、ビデオカセットの背文字やはがき、手紙のあて名書きにも使える。

忙しい現代人には、電子手帳のような情報管理ツールが必要なのだが、もっとおしゃれ感覚、遊び心がほしいと思うのだ。

いろいろなICカード。

96ドットで打ち出した毛筆書体。

ワイド電子手帳DK-2000

カシオ　24,800円

電子手帳が世に出たのは1983年、カシオが最初である。すでに5年のキャリアがあるのでシャープとは違った路線を歩んできている。シャープにはICカードがあるだけに、オールインワンタイプのDK-2000は拡張性に乏しいように思うかもしれないが、「これだけこれだけ」のよさも捨てがたい。単機能に徹した使い方をすれば、メモリーが64Kバイトと大きいだけに威力を発揮するだろう。手帳の横にはヘソがついていて、電子手帳どうしでデータのやりとりができるようになっている。

カシオの電子手帳の機能には、電話、名刺、メモ、スケジュール、カレンダー、辞書、計算の7種類ある。主な機能である電話、名刺、メモの実体はズバリ、カード型データベースである。1件あたり256文字分のデータを保存しておけるのだ。電話帳(名刺)で登録してもメモ帳にしても、検索機能が徹底しているので、データをシコシコ打ち込んだかいがあるというもの。カシオの営業マン氏によれば、「手間を惜しまないでガンガン入力するようでないとモノにならない」と言っていた。あたりまえなんだろうが、彼らも自社の電子手帳を活用しているのだ。周囲の好奇の目に耐えつつ、ひたすら入力するのだ。

電話と名刺、メモ

いちばん平凡な使い方だろうが、いちばん便利である。名前と電話番号、住所のほかに簡単なメモを書けるので、これがポイントになるのだ。たとえば、性格とか特技、好き嫌いあるいは誕生日、星座などをメモしておけば、気のきいた贈り物の一つもできるのだ。名刺機能には、簡単なフォーマットがあって、学校とか地域などで検索できる。

純粋なメモ機能に徹してもいい。ケーキなどのレシピや料理メモになりそう。スケジュール機能と連動させるのがノーマルな使い方だ。

漢字辞書

専用ワープロなみの連文節変換である。約10万語の辞書を備えている。間違えやすい漢字熟語や地名、人名を確認するにもいい。キーボードが小さいので、両手をフルに使った高速入力というのは望めないが、場所を取らないのが利点にもなっている。辞書オンリーのときは、見やすい24ドット文字で表示される。16ドット文字のようなウソ字を出さない。また、大画面で見やすいのも特徴だ。

計算機能

日付計算が特徴。日数計算というものはけっこうめんどうである。たとえば、89年11月3日から翌年3月5日まで何か博覧会のようなイベントを開催するとしよう。それでは、全日程は？と問われると即座に答えられないだろう(答えは123日)。あるいは、今日から100日後は何年何月？　といった使い方もできる。

カシオの主な電子手帳の流れ

発売年月	機種名	価格(円)	表示機能	記憶容量(文字数)	主な機能と特徴
83/5	PF-3000	11,000	10桁×1行	961〜3,009	電子手帳1号機
84/2	PF-5000	11,800	12桁×1行	961〜3,009	手書き入力
85/9	PF-5200	11,800	12桁×1行	1,000〜5,096	分類データバンク。縦横計算
86/4	SF-5000	13,800	16桁×4行	1,497〜17,881	スケジュール機能。カレンダー
87/3	IF-8100	24,800	16桁×8行	15,328	イメージ入力。カレンダー
同/7	DK-1000	14,800	16桁×4行	漢字13,000	漢字入力。辞書72,000語
88/9	DK-2000	24,800	12桁×3行	漢字26,000	漢字入力。辞書108,000語。名刺管理

電子辞書

「コノサイズ ディクショナリー」シリーズ

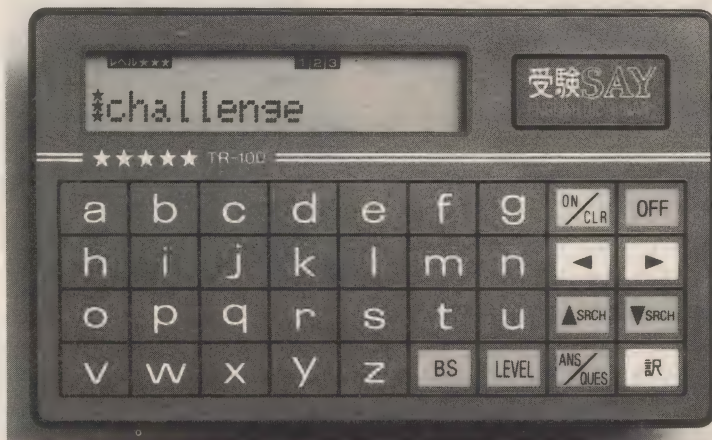
セイコー電子工業(株)

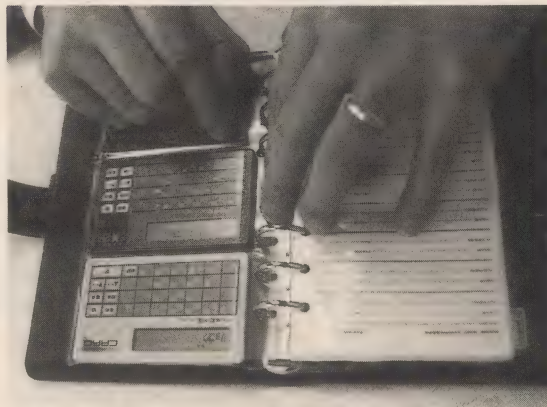
現在、電子手帳といえば、シャープとカシオから発売されている漢字が使えるものをさすのがふつうだ。しかし、ほかのメーカーからもカタカナやローマ字、数字が使える電子住所録や電子電話帳はたくさん発売されている。

カードサイズの電子辞書「コノサイズ ディクショナリー」も、最初はカード型の電話帳から始まった。カナはローマ字で入力すると自動的にカナ変換する。コノサイズ ディクショナリーのカナ入力はこの方法が使われている。

辞書シリーズで最初に生まれたのは、「カード用字便覧」(7500円)だ。読みをカナで入力し、変換キーを押せば漢字が表示される。3万8618語(単語、熟語)を持っていて、同音異義語はサーチキーで探すことができる。

次に、「カード英和」と「カード和英」(各4100円)が誕生、さらにこの2つを組み合わせて1枚にした「カード英和・和英」(6800円)が続く。そして、「カード独和」と「カード仏和」(4100円)もできている。

最も新しいのが、受験生用に生まれた電子英単語帳「受験SAY」(7500円)だ。辞書としては和英に絞ってあり、受験に必要な関連情報が充実している。単語が出題頻度別に分けられ、重要度がわかる。また、熟語や〝つづり注意〟の表示、発音に注意が必要な単語には発音記号が表示され、派生語、同意語、反対語もキー1つで見られる。

コノサイズディクショナリーの最新機種「受験SAY」。

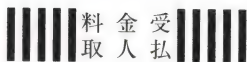
コノサイズ ディクショナリーは、現在IC不足で残念ながら供給が追いつかないのだそうだ。セイコー電子工業では、コノサイズ ディクショナリーのほか、過去15年間の日本全国24地域の天気データを収めた「お天気カード」(3900円)やスケジュール管理ができる「カードプラン」(4500円)などのカード型電子ツールを発売している。ユーザーの間では、これらを必要に応じて2、3枚組み合わせて、システム手帳のカード収納ページに入れて使うという人が多いらしい。電子手帳はどちらかというとワープロに近い感覚だが、これらのカードは機能を単純化してあるので文房具的な感じといえる。そして、システム手帳に入れて使えば、手軽な電子手帳になるというわけだ。

システム手帳にコノサイズディクショナリーを入れて〝電子手帳〟に。

WORD TANK

キヤノン(株)　25,000円

・1台で国語、漢和、和英、英和の4つの機能を持ってしまった。国語・和英辞典機能は総見出し数約4万で、日本語も英語も同時に、また類義語や反対語なども表示する。漢和辞典は探したい漢字が音読み、訓読み、部首、総画数、のどれからも引ける。英和辞典機能では、つづりを正確に覚えていない英単語もサーチ機能で簡単に調べられる。このほかオプションのICカード(7000円)で、現代用語辞典やことわざ辞典などに拡張することもできる。

そのまま1台4役のWORD TANK！

郵便はがき

神田局承認

3307

差出有効期間
平成元年７月
31日まで
（切手不要）

101

（受取人）

東京都千代田区神田神保町１の３
ミヤタビル４Ｆ
小学館プロダクション

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

ハガキ（一括代引き専用）

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ ご住所 □□□-□□			
フリガナ お名前	印	お電話(ご自宅)	
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先(学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者ご署名	印	

小学館プロダクション・POPCOMソフト通販係
お問い合わせは TEL 03-294-2450

キリトリ線

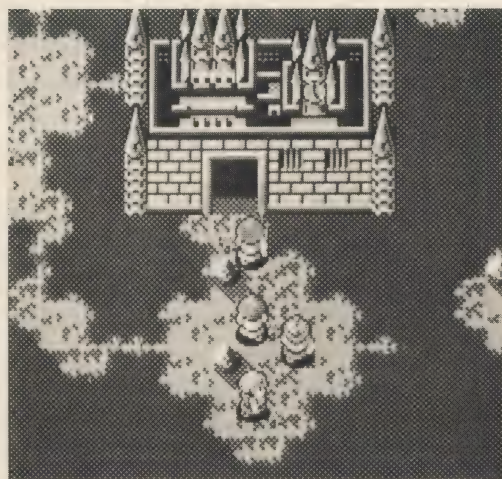
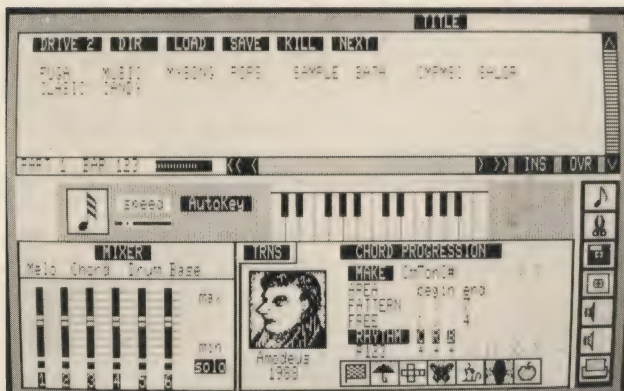
お申し込みに際してはP147の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

MAIL ORDER

通信販売のお知らせ

POPCOMソフト

便利簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。

お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2〜3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。

【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
（TEL）
氏名・年齢
生年月日　印
保護者
ご署名　印
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円
101
千代田区神田
神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
POPCOM
ソフト通販⑧係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

● ダビンチMSX2／近日発売！
PC88・他／好評発売中!!
●サバッシュPC88シリーズ／好評発売中！

㈱小学館プロダクション
POPCOMソフト通販係
お問い合わせTEL.03-294-2450
〒101東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F

新連載!! E・JUN探偵の率いるソフト探偵団ヨロシク

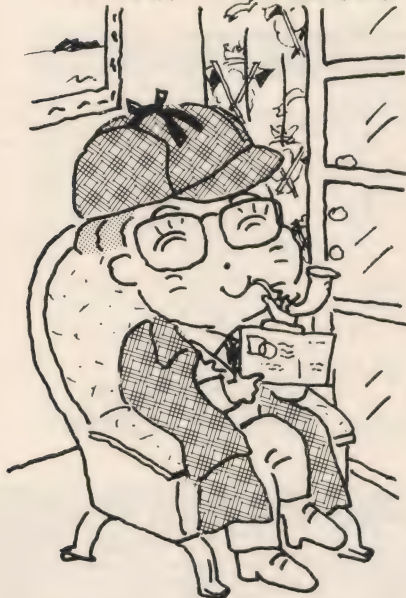
なんでもソフト探偵団も、今回で3回目とあいなりました。これも、ひとえに読者の皆様がたの温かいおはがきのおかげでございます。これからも、どうぞよろしくお願いしやっす。

E・JUNの独言倶楽部

読者のみなさ〜ん、アリガトォー!(ノリダーの口調で)

やりました。団員登録のはがきが、すでに200通を超えたのであ〜る。E・JUNはうれしくって、うれしくって、目に涙をためて感謝している!

この大反響にこたえるために、いま、〝団員証〟を急ピッチで製作しているぞ。もうすぐ、あと少しで完成するから、楽しみにして待っていてくれ。

で、本格的な探偵団の活動は、〝団員証〟を発行してからなので、そのつもりでネタを用意しておくように。

それじゃあ、たくさんのはがきのなかからいくつか選んで紹介しちゃおう。

まずは、21歳のピチピチGALの登場なのだ。

「団員になりたいのです!

女で、そのうえに少々年くってますけど……得意なのはAVGです。といってもまだ20本くらいしか解いたコトないんですが……。

でもAVGにかける情熱は、だれにも負けないぞ〜!

MSX_2ユーザーなので、あまり役に立たないかもしれませんが、どうぞよろしくお願いします。

(北海道/瀬川喜子)」

デヘヘ………ん! いかん、いかん。

みんな、聞いてくれたかな? この心意気。年くってるって? イヤイヤ、んなこたぁございません。こんなことしているボクよりは、若い!(あたりまえか)MSX_2? 十分じゃないですか。役に立とうが立つまいが、探偵団には入れますです、ハイ。

「前略

E・JUNさん、はじめまして! 便乱坊男であります。コミカさんの同時進行レポートなど、いろいろ投稿して、このごろちょっとは有名になったかな、と思うようになりましたが、ここらでひとつ団員になって、もっと名前を売ろうと思い、参加させていただきます。以後、よろしくお願いします。私も来年で、パソコン歴6年目なので、気合い入れてやっていきたいと思っています。

(P.S.)関係ない話ですが、編集部へ見学に行きたいのですが、そちらでは見学をさせてくれるのでしょうか?

(神奈川県/便乱坊男)」

見学? ポプコムの編集部の見学に来たいって? ま、いいけどね。まず、『E・JUNの許し』というアイテムが必要だぞ。それに、当然、手土産の一つも……。

「コラッ! E。何やってんだ。勝手なこと書くんじゃない」

「あ、○藤編集長」

「ったく。『E・JUNの許し』だと? そんなものはいらん! ワシに贈り物を……」

「ちょ、ちょっと、○藤編集長。カンベンしてくださいョ。ボクのコーナーなんですからネ」

(原稿の途中、お見苦しい点があったことをお詫びします)

というわけで、検討してみたいと思います。

「※E・JUN様へのお願い

もし、よかったら、私めのお願いを聞いてやってくださいまし。自分はコミカさんの大ファンでありまして、もう大、大、大好きでありまして、本当にもしよければ、コミカさんのキスマークなんかを〝団員証〟につけてもらえれば……と思ったのですが、だめ? ですね。だめなら、サインだけでもお願い。 (富山市/山下紀昭)」

ん〜、だんだんと路線がはずれていっているような気がして、コ、コワイ。

〝団員証〟は、みんなの期待を裏切らないものを作っているからネ。

「ぼくは、〝なんでもソフト探偵団〟の団歌を考えました。(『ぼくらはみんな生きている』の替え歌)

『なんでもソフト探偵団
どんなゲームもドンと来い
なんでもソフト探偵団
ゲームをたくさんクリアだ
クリアする方法がわからなくても
ここがあるから気にするな〜
ヒントだって、マップだって
裏技だって
みんなみんな、手紙を出そう
ポプコム編集部』

(千葉県／777)」

な、なんと。もう、〝なんでもソフト探偵団〟の団歌を考えてくれている子がいたのであ〜る。

これは、なかなか面白いので、「こんなの考えたョ」とかいうのも、送ってくれい。

必ず読むことの章

さて、話はガラッと変わるんだが、〝なんでもソフト探偵団〟の活動方法なんだけど、次の号が出るころには団員証が発行されていると思うので、いよいよソフト調査の開始なのでR。で、いろんな方法を考えてみたんだけど、2カ月後じゃないとその結果が出ないっていうのが、今までの月刊誌における

悲しさだったわけね。それをね、翌月に発売される号に載せちゃおうってわけなのよ。そのためには、君たちにがんばってもらって、なんとか次の号の締め切りまでにレポートを提出してもらいたいんだよね。

というわけで、毎月8日（場所によっては10日かも）に発売されるポプコムを買ったら、まず、〝なんでもソフト探偵団〟のページを開き、「ソフト調査依頼状」を読むのだ。おそらく、そこには複数のソフトの調査依頼が載っているはずだ。そのソフトについて（1つでもよいし、全部でもよい）、レポートをすばやく書いてポプコム編集部まで送る。締め切りは、これも月刊誌の悲しさで、その月の15日消印有効（実際は、17日必着なら間に合う）とする。E•JUNは、山のように寄せられたレポートを、たったの1日で整理して、さらに原稿を書く（な、なんてハードなスケジュールなんだ)。この厳しい試練に耐えてこそ、真の〝なんでもソフト探偵団員〟となれるのである(じ、じつは、この裏には、○藤編集長様のキツイお達しがあったのだが……)。

というようなのを、考えてみやした。これに対する意見や感想も書いてきてほしい（当然、15日には出さないと、次の号には間に合わない)。ほかに、「こんなこともやろうよ〜」っていうのもあったら、おはがきちょうだいね。

ところで、団員募集のほうは、たくさん応募がきてくれたおかげで、ホクホクしているのだけれど、調査依頼のはがきが少なすぎる！　これじゃあ、調査に乗り出そうにも、行くとこがないじゃないか。だから、調査依頼のはがきも出すようにね、わかった？

事件

探偵団の皆さん、『**サバッシュ**』の調査をお願いします。

「イフヤンの招き」が、どこにあるのかわからないんです。2月号の付録には、「マラメイヤ地方」にあると書いてあったのですが、探しても見つかりません。

悩めるボクに、愛の手を……。

(三重県／伊藤雅透)

う〜ん。最近この質問が多いんだけど、なんで見つからないのかが、E•JUNにはまるでわからない。

要するに、それだけ簡単な場所にあるってこと。

で、いろいろと考えてみたんだけど、これしかないという結論に達したのである。それは、取るべき時期を間違えているってこと。

この「イフヤンの招き」なるアイテム（いや〜、しかし『サバッシュ』のアイテムの多いこと。こんなに覚えきれるわけがない）は、ギャリバス三兄弟を倒したあとに手に入るアイテムで行けるようになるところにあるんだ。それを付録を見たために、見つかるわけのないアイテムを探して、マラメイヤを歩きまわる、なんてことになっているんだろうと思うわけ。

だから、あわてて探すことはないんだよ。わかってもらえました？　以上。

☆☆☆　団員募集のお知らせ　☆☆☆

まず、必要条件から。絶対に人間であること(あたりまえ)。そして、ポプコムを購読していること。以上である。

冗談はこれくらいにしておいて、応募要項は、はがきに住所•氏名•年齢•電話番号を書いて、自分の顔写真のコピーか似顔絵をはり（なくても可、イラストにして載せます)、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団•団員募集」係まで送ってネ。E•JUNからのお知らせでした。

聞き込み情報

前回、予想以上に好評だった“ニコマート木村”による『サバッシュ』イメージイラスト。今回も……と思ったんだけど、うまく予定が調整できなくて、順延となりました。

とは言ったものの、適当な情報もなく、それでも2ページしっかりとあるこの現実。

というわけで、今回は読者からの『サバッシュ』お便りコーナーをしちゃおうと思います(ん〜、なんて、都合のいい企画だろうか)。

ところで、先月号で円丈さんのことにちょっと触れたら、トサカに触ってしまっていたようで、少しだけ（ホントに少しだけ）お怒りらしい。

コ、コワイ！　夜も寝られぬE・JUNでありんす。

『サバッシュ』お便りコーナー

ではさっそく、いってみましょうか。
《とても面白い。これが第一感想です。

発売日に買ったのですが、ボクは8月14日に予約し、発売前にお金を持ってソフト屋へ走っていました。

それだけ期待した『サバッシュ』。とても面白いです。ただ、ただ1つ、とても残念なことがあります。それは、トラップのひどさです。

今までやったなかで最悪なのが「プートスの許し」。これでボクは、1カ月悩みに悩んで、ついにはやり直し。レベル1から、やり直してしまったのです。これはひどい。でも、面白いから許しましょう。

それから、説明書の不十分さには、まいりました。「銀のグローディア」のところでも悩んだし……。おまけにヒントが少ない。重要なものに限って少ない。これはゲームとしては、いけないことだと思います。

悪口ばかり並べてないで、よいことも書きます。

まず、1バイトスクロール。これには感動もの。最初見たとき、思わず「こ、これは、す、すごいー」と叫んでしまったぐらいでした。

それに、音楽。よい音が出てますね。すごいと思います。あと、一人一人の個性が、とても好きです。よく考えて作られていると思います。

ボクも、いちおう、プログラムなどをたくさん作っていますが、どうやっているのか不思議です。これなら、「イー○」にも勝てる……と思います。

これからも、より楽しいものを作っていってください。

（追伸）

「サバッシュII」を作ってください。

（長崎県／江浜真和）》

江浜君率直な意見どうもありがとう！

某円丈氏による「ドラゴン〜」でも、再三にわたって書かれてきたことだけど、確かに『サバッシュ』は、ひどいトラップ(ということになっている)が多い。これは開発期間の関係で、チェックが十分にできなかったせいなんだ。

いや、大変申しわけない（なんで、オレが謝るんだろう？）。

《編集部の方々、こんにちは。

ノホホンマンであります。

今月の（2月号）付録の〝サバッシュ攻略本〟はすごいですね。ビックリしました。

ところで今回は、「『サバッシュII』を出すなら絶対にやんなきゃダメだよ」をやりたいと思います。少なくとも、参考にしてください、お願い！

●新しくやってもらいたいこと

①タテ、カブトを作る！

②謎をわかりやすくする！（ディスクAはよかった）

〈戦闘中〉

③敵を倒したときの音をリアルに！

④剣が当たったか、はずれたか音でわかるように！

⑤呪文が選択できるように！

〈全体〉

⑥あんまり死なないように！

⑦自分の目的をわかりやすく！（12個の星座の宝石は、どうして集めたのかいまだにわからない）

●続けてやってもらいたいこと

①戦闘が自動！

②通貨がいっぱいある！

③スクロールがすごくいい！

④敵の動きがとてもリアル！

⑤音楽がきれいでいい！

以上です。こうすれば、もっと面白くなると思います。

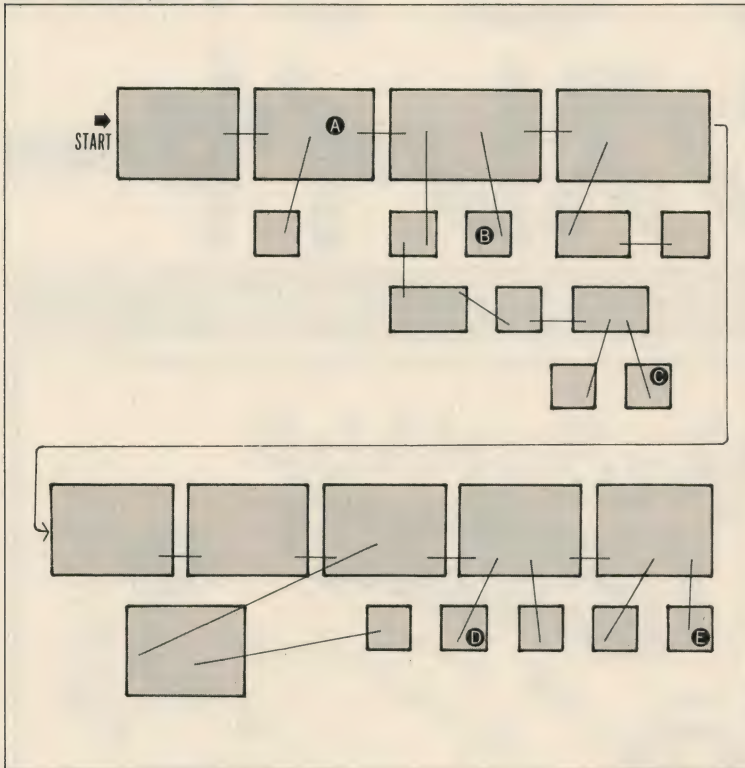
最後に、シナリオライターである円丈さんを裏切ったのは間違いだと思います。ボクは円丈さんの全部作った『サバッシュ』をやりたかった！

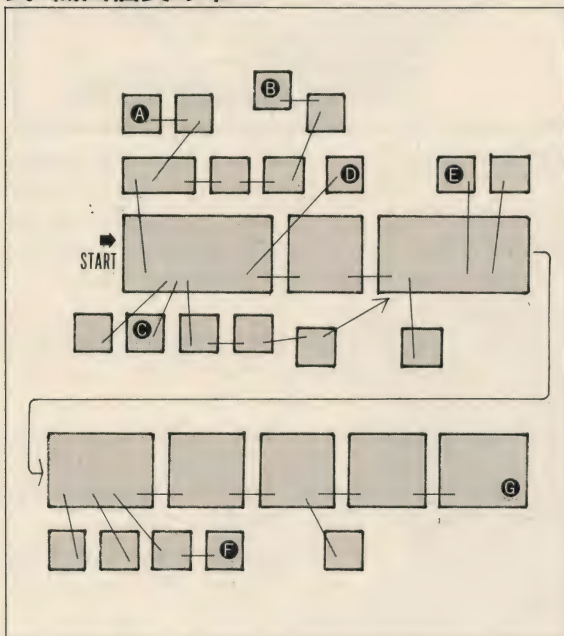
（伊勢原市／ノホホンマン）》

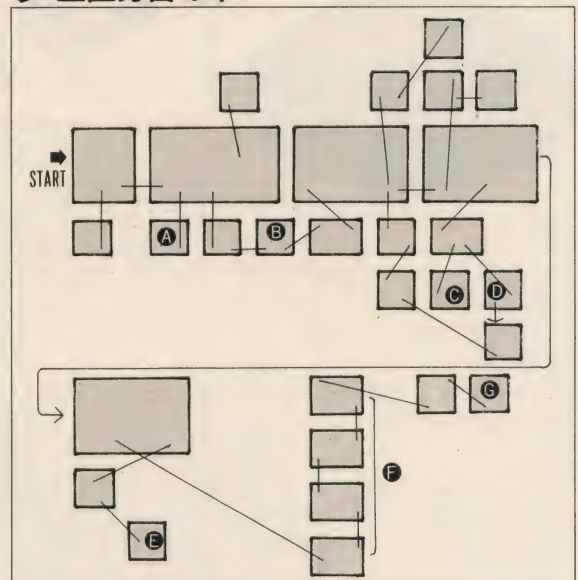
しかし、なんとなく先月号から路線をはずれていっているような気がして……まあ、こういうノリも必要だよね。『サバッシュII』出るといいね。

ところで、円丈さんの問題だけど、ボクの考えでは裏切ったのではないと思うんだ。製作期間の問題や、ハードの機能の限界があるとか、円丈さんの要望をすべて入れることができない事情もあったと思う。円丈さんが、『サバッシュ』をさんざ批判したのも、それだけ『サバッシュ』を愛しているからなんだね。今月号の『ドラスレ』にもそのことを書いているけどね。今は、円丈さんも『サバッシュ』を認めてくれている。『ラス・○ゲ』よりいい！　とね。ところで、X68000版の開発もスタートした。発売日は未定だけど、期待しててね。

戦国ソーサリアン・必勝レポート

壱・武田信玄の章

Ⓐ…ゲームを始めるといきなり変な小屋みたいなものがある。中に入ろうとすると開かない。これはくさいなあ！
Ⓑ…ここの人にお米をあげて傷薬をもらおう。これをある人にやるといいものがもらえるのだ。
Ⓒ…ここの倉の中に金が入っている。これをある人にやると〝きえさりそう〟がもらえちゃうのだ。
Ⓓ…ここの山賊のボスを倒すと、山伏の荷物がもらえるぞ。あ、そうそう、この近くに倉の鍵がある。
Ⓔ…ここの地蔵さんはお米のほかにもいいものを持っている。

弐・織田信長の章

Ⓐ…なんと、ここで滝川さんが死んでいるのだ。扇子が手に入る。
Ⓑ…ここで、雷神・風神と戦うことになる。思ったより強くないぞ！
Ⓒ…ここに、カンザシを盗んだ犯人がいるのだ。
Ⓓ…この人に、〝はすのき〟を作ってもらおう。
Ⓔ…ここに、なんとあの雲かい殿がいる。
Ⓕ…困ったときには、ここへ行こう。
Ⓖ…ここに、あの信長がいるのだ。

参・豊臣秀吉の章

Ⓐ…こんなところに、あのマンサクがいる。
Ⓑ…ここの人に、カルロスさんを助けて来てって、せがまれるんだよ！
Ⓒ…あっ、こんなところに金庫か？
Ⓓ…せっかく秀吉に会えても、すぐ地下牢に落とされちゃうのだ。
Ⓔ…ここに、カルロスさんが閉じ込められているんだけど、カルロスさんを助けるまでに、3つのアイテムが必要だ。
Ⓕ…ここの6階建ての天守閣は、しかけがいっぱい。困ったときは、カルロスさんのところへ行こう。
Ⓖ…さあ、ボス「ヌエ」との戦いだ！　石化さえ気をつければ大丈夫。あと、戦ってる最中に、秀吉が逃げ出すところが見ものだ。

三遊亭円丈

円丈のドラゴンスレイヤー

歯に衣きせぬ、円丈師匠のメッタ切りレポートだっ！

RPGマニアを自認する円丈師匠だけど、自粛自粛で寄席の出番が減ってしまった腹イセか、突然シミュレーションゲームに没頭！それも並ののめり込み方じゃない。昭和から平成、2時代にわたり、眠る間もおしんで入れ込んだのだ。で、そのゲームとは、かの名作、ベストセラー『○○・○○』！

イラスト／ツトム　イサジ

名作はいつも新しい？

「○○の○○・○○版」は名作である！エッ？　ナニ？　どーして伏せ字にする？　だってソフトの名前を言うと怒るだろう。怒らない？　じゃチャンと書くと『信長の野望・全国版』！

「バカ、マヌケ！　そーんなの２年前のソフトだろ？　RPGを裏切ってシミュレーションに走ったな？　人でなし〜〜ッ！」

イヤ、悪かった。悪かった。ワシだって、もっと新しいゲームを紹介しようと思って、『マスターオブモンスターズ』をやったんだけど、パス！

どーもオレとは合わん。アキちゃった。それにマニュアル読んだら「自分の番をアラームで知らせる（アラームスイッチ）」機能がついてると書いてある！　これを読んだら突然、ゲームをやめたくなった。自分の番が来るまでボケッとしてるゲームなんかしたくないもん。そこで、「信長の野望・全国版」をやった！

エッ？　「全国版」でも、他国の戦闘のようすを見ると自分の番がなかなかまわってこんだろうって？　だってワシャ、そんなもん見ん。省略モードでやってる。だれがそんなもん見るか！

これが、シミュレーション・ファンとRPGファンの大きな違いだネ。知り合いに、大のシミュレーション・ファンがいるけど、「全国版」をやるときは、必ず他国の戦闘を見る。それでなかなか自分の番がまわってこない！　ジリジリして、それで闘志をかき立てて、そのパワーで50カ国を制覇する。いろんなヤツがいるねェ。

「全国版」をやってると、RPGのモンスターはかわいいと思うよ〜になるネ。ユーザーのために生まれてきて、ユーザーのために倒されて死んでいく。美しい、偉い！　立派。

ところが、「全国版」の他国の大名たちは、本気でユーザーを倒そうとネラってる！　とんでもない話だ。何ィ考えとるんだ！　金を払ったユーザーを倒そうなんて無礼千万だ。悪い子、メッ！

それからRPGの場合は、一生懸命努力をすれば、必ずラストまで行ける。早いか、遅いかの違いぐらい。それが、シミュの場合、一生懸命やっても、チョッとしたミスが命取り！　ハイ、それまで！　そのうえ、運にも恵まれないと50カ国制覇はむずかしい。

RPGの場合、ゲームバランスがどーのこーのとうるさいけど、シミュにはゲームバランスがない！　ないんだョ。ユーザーがバランスをとる。攻められるのが怖いからといって、相手国より兵士を増やせば平穏な大名生活が送れるし、相手国より兵士の数をかなり少なくすると、イヤというほど攻め込んできて、スリリングな戦国生活を満喫

できる。それはユーザーが選ぶわけだョ。現に他国の戦闘を見るモードを選べばダラーッとしたゲームに、見なければ比較的テンポ・アップしたゲームになる。ゲームバランスはユーザーがとる！「全国版」とは、そーゆーゲームなんだと思うネ。

このゲームを始めるときの、ワシの大誤算！「大名に寿命がある！」と書いてあった。どーせ、ゲームなんだから、300歳ぐらいは生きるだろうと思ってたら、ホント70歳ぐらいで死んじゃうんだョ。あせったネ。

この『全国版』はずいぶんやり込んだ。なにしろ、昭和、平成と2時代にわたってやったんだから。すごいョ。

このゲーム、勝っても負けても最終エンディングが同じなんだ。驚いたネ。勝ったときは最終エンディングのその前に1枚絵で、大勢の家来に囲まれて、「殿は偉い！　さすが　何かチョーダイッ」てなのが出るだけ。それで最終エンディングが例の「人生50年……夢幻の如くなり」って出る。これ、負けたときは納得するけど、勝ってあの表示が出ると「エッ？　じゃァ、50カ国統一したのは本当じゃなく夢幻だったのか！」って思っちゃうからねェ。

しかし、「全国版」はアトを引く。やめどきが見つかんない。まず、レベル1で17カ国モードで筒井で統一。そして、レベル1、50カ国、北海道の蠣崎(かきざき)で統一。レベル2、3ともに蠣崎で制覇。もう蠣崎専門！　でも悩む。ワシャ、蠣崎でないと統一できんのか？　オレは北海道のクマか？　もしかしたら、やり方がまちがっとるんじゃないのか？悩む。

現状レベル4で北条！　ハッキリいってもう、レベル3でやめてほしかった。だってもっと上のレベルがあれば、ユーザーはやるぜ。なんとかマトモなのは3まで。レベル5になるともうムチャクチャ。ケタ違いに兵士が強くなり、多くなる！　今はその間の4！

もう『全国版』から足を洗いたい。でもくやしいから、もっとやりたい、でもやめたい、悩むねェ。『全国版』は、名作である！　RPGファンのワシも認めちゃう。レベル5までやるつもりなら、半年遊べるョ。

しかし、悩むのは次にやるゲーム。発売されたというウワサがあるけど、そのまま消息の途絶えた『ウィザードリィ4』か。『I』で半分ホメて半分ケチョンパにけなした『M&MII』か？　それとも『戦国群雄伝』か？　それとも『全国版』レベル5まで強情制覇か？しかも、その間に落語もしなくちゃいけないワ、ホント悩むねェ。

円丈流 信長攻略法

情報が知りたくて、ファミコン、パソコン両方の攻略本を買ったけど、金返せ！　ほとんどレベル1を基準に書いてあって、レベル2以上になると役に立たん。そこで、円丈流攻略法を公開する。

①ジイサンの隣の国を取れ！

いいョ。なんせ、ジイサンは死ぬからねェ。ゲームが始まって7、8年で南部、10年で毛利がコロッ。そーすると隣の国は入札に参加できる。毛利あたりはだいたい3、4カ国持ってるからねェ。入札で全部手に入れよう。戦わずして勝つ、コレ兵法のはじめなり！

②他国の戦闘を見るのはアホ

正統全国版ファンは他国の戦闘を見るらしいけど、アホだネ。時間ばかりかかってムダ！　これを見なきゃ、倍もゲームができる。人生50年、ゲームは夢幻の如くなり。早くゲームをしなきゃユーザーが死んでしまう。急げ！

いつもまわりの国の状況を把握してないと不安だという人へ。一つのメドは忍者！　忍者が忍び込んできた場合は、自分のほうがまわりの国より兵力が上。来ないときは相手国のほうが上！コレで判断できる。

③部隊編成はバカの一つ覚えでいけ

攻略本には、この国を守るときの編成はこうしろ、攻めるときはあーしろと国別に書いてあるけど、ワシを信じろ。このゲームの一番のコツはスピード。早くしなきゃ、大名が死んじゃう。このゲームは1季節に1命令しかできん。相手の国に合わせて編成を変えていたら3月の損！　だから残る49カ国を攻めるときに全部編成を変えたら49×3カ月！　12年の大損！　もう、どの国も編成は攻守兼用の編成にして、それで最後まで通す。ワシの場合、第1、25%、第2、55%、第3、20%。以上の3部隊編成。バカの一つ覚え、コレ兵法のリコウなり！

④忍者はただの冗談

忍者を雇うと「ウン、ワシも戦国武将になったワイ、ヒッヒッヒ！」なんて気分になるけどそれだけ。一度、50カ国制覇寸然のとき一揆が起きて、突然独立国ができ、8カ国からその国へ忍者を忍び込ませた。146の兵忠を下げさせようと、8回忍び込ませたんだョ。しかし、兵忠を見たら132！　ほとんど意味がなかった。失敗すると逆に相手の兵忠を上げちゃう。8回、兵忠が上がったり下がったりしただけ。ただの冗談。どーしても使いたければ、ゲーム当初に使ったほうがいい。まァ有効かもしれん。

⑤信長なんかになるな！

「全国版」をやるとなると「とりあえず信長でもやるか！」となるが、これはただのシロウト。何回もやってれば気がつくけど、信長は大名の能力はいちばん高いはずなのにたいした活躍してない。関東、中部地方あたりでコンスタントに活躍する大名は、上杉、浅倉、北条あたり！　この尾張辺は相手が多すぎておもしろくない。しかも全国を制するためには、関東へ進む組、南下組と完全に分けなきゃならん。場所的にも不利。人生50年でも、ほかの武将は70年。20年の得。

⑥休養するなら自分が休め！

コマンドに「休養」というのがあって、休むと健康が回復する。しかし、戦国武将に休養はない！　休養してるときに攻められると、戦闘がオートになるし、入札があっても参加できん。休養は大名が死んでからさせよう。そーすりゃズーッと休養できる。だから、最初のパラメーターで健康100以上をねらい、いっさい休みなしでいく。人生50年、休養は5万年に相当するなり、急げ！

⑦国なんかつくるな？

このゲームは国づくりじゃない、国取りゲーム。いくら国をつくっても、勝者にゃなれん。必要最小限の手抜き国づくりでいけ。レベルが上になるほど、そうなる。国づくりをせっせとやって、気がついたら国も増えずに30年たってた、なーんて例は最初のうちよくある。新しい国を取れば必ずそこは自分の国より豊かなのだ。国づくりはパソコンにさせろ！　これ兵法の国づくりなり。とにかく国づくりをすればするほど、天下統一は遠くなる。

⑧最初の10年で国が3カ国に増やせないよーな能なし大名は即刻クビ

これは、レベル関係なしに「全国版」の鉄則。だいたいのメドは、10年目3

カ国。20年目10カ国。30年目20〜25カ国。40年目全国制覇。

これでいくと、30歳の大名でカスカス、死ぬ間ぎわにセーフになる。国数が20カ国を超したら、占領スピードは1年に2カ国のペースでいく。このペースから大幅に遅れているときは、即リセットして別の大名でやり直せ。

⑨大名のパラメーターが500以上でなきゃゲームをやるな!

合計500以上が出るのは、100回に1回。つらい。でもアンタ、野心が60で戦うのと、107で戦うのじゃ強さがケタ違いだョ。レベル1ならいいけど、2以上でやるなら、死んでも500は出せ!

⑩同盟は3カ月の損!

どーも強い国とは同盟結ぶのが一般的なよーだけど、ワシはせん。同盟をへたに結んで、少したってから戦闘コマンドを選ぶと、「同盟国でござる」と表示が出て、勝手にパスされて次の国へ行っちゃう。そんなのねェョ。つまり、3カ月損する! そして、じゃどの国を攻めようなんてウロウロしてると1年の損。同盟なぞ結ばんでも、天下は取れる。

⑪「相手の1.5倍の兵で攻めろ」は、大ウソ

どの攻略本にも1.5倍がいいと書いてあるが、信じちゃいかん! こんなのレベル1のお話。ワシなんかレベル3で、3倍で攻めてよく負けた。3倍でダメなら4倍でいけ! ここで、戦うときの強さの順位。

<1位>相手国の本国VSこっち側の直轄地の兵の場合

これは強い。まして相手大名の野心が強いとコロコロやられる! レベルが上がるほどそうなる。

<2位>相手大名の直轄地VSこっち側の直轄地の場合

これも強い。とにかく、こっち側は大名がいないと3割方弱くなる。

<2位>相手本国VSこっち側大名

こりゃ前のと同率2位。こっち側は大名がいるから強さが3割アップだけど、向こうにも大名がいるから3割アップ。やっぱ、強い。

<4位>相手直轄地VSこっち側大名

コレがいちばん安心して戦える。このとき、なんとか3倍じゃなく、2.5倍ぐらいでもいけそう。

とにかく直轄地か本国か、これによって戦闘の強さはコロッと変わる。

⑫トビ島の本国は死んでも食いつけ

トビ島のようにポツンと離れた本国に1国おいて直轄地が3カ国ほどあるなんて場合。こーゆー国がソバにあったら神に感謝! なぜならトビ島のように離れたトコにいる大名は、戦況が不利になっても逃げ出せん。玉砕しかない。戦って兵が1000人しか残らなくても勝ちは勝ち。たとえ1000人しか残らない国が他国から攻められてその国を失っても、直轄地の3カ国はこっちのモノ。こりゃおいしい。こーゆーいもづる式の国を、入札で10カ国は取りたい。

いもづる、入札で10カ国。もともと自分の国が1つ。合計11カ国。残る39カ国を攻めりゃいい。もう天下は目の前。世の中バラ色ョ。

それから念のために言っとくと、大名が病人の本国はペケ。ワシも、病人だから動けないだろうと思って攻めたら、サッと隣の国へ逃げちゃった。コラーッ、病人のくせに動くなーッ!

⑬武器なんか買うな

武器を買うときは、RPG感覚で、とにかく敵よりたくさん持ちゃいいんだろうと、つい多く買ってしまうが、これがまったく大違い。この武装度が上がると、それにつれて第3部隊の鉄砲隊の比率が増やせるってだけのコト。しかも、上げるために部隊編成をやり直さなくちゃいけない。武器を買う(3カ月)、部隊編成(3カ月)で、計半年のムダ! 金を払ってムダをするんなら、タダの訓練のほうがずーっとよい。こんなのはやるコトがなくなったら冗談のつもりでやれ。

⑭攻められたら守るな

どの大名を選んでも、攻めてくる国はたいてい同じ国で、出現パターンも各隊の配置パターンも似ている。そこで、相手の第1部隊の出現しそうな近くに、こっち側の第2部隊を配置(全体の70%をこの部隊に集中させておく)。この第2は、敵の第1以外の部隊とはいっさい戦闘を避け、敵の第1を攻めるチャンスをねらい、好機とみたら一気に襲いかかってやっつける。こちら側の第1と第3は、少しでも逃げられるよーな地形なら、城は無視し、第3が第1を護衛する形で逃げまくる。この手が使えると、兵力は、悪くて攻められる前と同数、うまくいくと4、5割アップ! そのうえこっちの兵忠が低い場合、相手の兵忠でこっちの兵忠がアップする。一石二鳥。しかも戦闘はほとんど10日以内に終了するので、食糧消費も少なくてすむ。

そのうえ、この作戦がスパッと決まったときは、まったく戦わず相手は退散する。そうなると攻めてきた兵士は、そっくりいただける。ゲーム初期に2倍の兵で攻められたらギブアップ。かりに勝てたとしても兵はめちゃんこ減るし、そのアト別の国から攻められてアウト。やるだけムダ。すぐリセット! とにかく、攻められたときに城を囲んで守りに出るよーじゃ、明るい明日は来ない。攻められたら守るな。攻めろ! 相手の兵を自分の兵にし、数が増えたらさらに兵を雇って、その国へなだれ込め。これで一丁上がり!

⑮今まで書いたコトは全部忘れろ

なんだい、コリャ! この⑮がすべてなんだ。RPGには絶対正解があるけど、シミュレーションには絶対はない。これがつらい!

たとえば、ジイサンの隣がよいと書いたけど、レベル4、5で毛利ジイサンの隣の宇喜多になったら、そのジイサンが攻めてきた、こいつの強えのなんのボロ負け。どーやってもダメだった。

部隊編成はバカの一つ覚えでいけといっても、ゲーム初期のころ、とくに3カ国にするまでは自分のいまいる地形、相手の地形によって部隊編成を変えたほうがいいときもある。結局、シミュレーションに王道なし! 状況に合わせて作戦を変えなきゃいけないわ

け。このへんがつらーいトコなんだネ。ところで、レベル5の絶対攻略法、知ってたら教えて！

『全国版』ココがズルイ

①なんで海賊が46万人もいるんだ！

長宗我部で九州・四国を平定したから休養してたら、突然46万の海賊が襲ってきた。46万だョ。46万の兵があったら、海賊なんかしてねェョ。第7艦隊だって2、3万だろ。そりゃ、どーゆー海賊だ。もう許さん！

②北海道になんであんなたびたび台風が来るんだ！

変だよな。北海道を選んでも、台風がバンバン来る。どーして？　教えて。北海道なんて、ふつうそんなに台風は来ないョ。しかも、治水が高ければ台風の被害にあいにくいと書いてある！ところが、治水100%でも被害が出る。どーして？　100%だョ。これ以上あげられないョ。オラ、こんなのイヤだ。

③なんで「同盟国でござる」パスがあんの？

同盟国だったのを忘れて攻めようとしたら、「同盟国でござる」の表示が出て、そのまんまパスして次の国へ。そりゃねェョ。このゲームは1季節1命令しかできない。もう同盟国はわかったから、何かさせて！　それでなくても、レベルが上がれば上がるほど、ユーザーに不利になってんだから、パスはねェョ。何かさせろ！

④なーんでパソコン側は金も使わずに民忠、民財が増えるの？

ワシャ、ゲーム始めてズーッとパソコン側の国も1季節1命令だと信じてた。ところが、レベル3以上になると兵士はそっちのけで国づくりにはげんでも、パソコン側の国づくりにはかなわん！　そこでいろいろ調べてみると、パソコン側のパラメーターは年に2度しか上がらんようだ。そして問題なのはその上がり方。兵士が増えると、一緒に忠誠度、訓練度が上がっていく。ユーザー側は、兵士を増やすとそのぶん忠誠度、訓練度が減るんだョ。そのうえ、忠誠度は金をやらないと増えないョ。つまり、ユーザーが3命令かかるトコを一度に上げちゃう。ズルイ！

しかも驚いたのは、金も使わずに民忠、民財が上がる。そりゃねーだろ！これじゃどーやったって、パソコン側にかなわねーよなァ。RPGをずうーっとやってたワシャ、無性に腹立つなァ。だからいつか、レベル5を制覇してやるぞと決心した。

⑤どーして実戦より訓練なのぉ？

兵士訓練度というのがあるけど、実戦で勝ってもこの訓練度は上がらない。どーして？　どんなもんでも、訓練より実戦のほうがはるかに上達するョ。その点RPGは、モンスターに勝つとEXPが増える！　じつに合理的な考え方だ。やって納得できる。

だから、「全国版」は納得できん。だって実戦の代表例が戦争だョ。これは、その戦争ゲームだぜ！　実戦で勝ったら、訓練したときの倍、訓練度が上がったほうが、より現実のシミュレーションに近いョ。おかしいョ。名作だけに惜しい！　これならパラメーターの名前を「訓練しないと上がらない訓練度」と変えてほしいなぁ。

⑥なぜ、エキ病に効く薬がないの？

このゲームは、不幸のゲームだネ。台風の被害にあう不幸、一揆にあう不幸、大名が病気になっちゃう不幸、忍者が来て不幸をもたらすわ、謀反は起きるわ、ユーザーを不幸攻めにするゲームだネ。これで火山の噴火と地震があったら封印して成田山に納めちゃう。

でも、一揆や台風や謀反は、なんとか対策が立てられる。ところが、このエキ病！　もう対策の立てようがない。いつ来るかは乱数！　そして被害は兵士が5%～50%程度減る。どのくらい減るかも、乱数！　イヤだ。そんなのイヤだ。ユーザーがいちばん嫌うパターンだネ。ふつう、天災は忘れたころにやって来るというけど、このゲームは、天災は覚えていてもやってくる。どーなっとるんだ。

怖いなァ。ヤッパ、これは消毒ってパラメーターか、どんな病気でも効く万病丹なんてアイテムがほしい。今のトコロ、ユーザー側のエキ病対策は、泣く泣くリセット！　これしかないんだもう。情けねェよなァ。

第1回 サバッシュ大論争

ZAVAS

某コーナーの円丈です！　2月号のポプコムを読んだ？

「某コーナーで『サバッシュ』のナストの女王は、シロアリ、サージは岡本太郎の娘か？と書いたのはけしからん。とんでもねェ。許せん」

と編集部の一人がマジに怒ってた！知らない？　もしまだだったら、2月号を買い直して読んだほうがいい。

ハッキリいってます、「円丈のドラスレで」と名ざしで非難してほしかった。知らない仲でもないんだから、「某コーナー」はねェョ。

マイッタよ。だって冗談で書いたら、マジの非難だもん！　冗談で書いたんだから、冗談で明るく切り返してほしかった。自分でシナリオを書いたゲームについて、自分で冗談言ったら、怒られた！　どーして？

このさいハッキリ宣言する。今までいろんなゲームを非難罵倒してきた。そして、ワシのシナリオのゲームができた！　どーして自分のゲームだけをベタホメにできようか？　それじゃ、今までけなしてきたゲームに失礼だ！自分のゲームは、さらにいちだんとキビシク注文をつけなければ、ほかのソフト会社さんに申しわけない。それこそ、「円丈のドラスレ」なのだ。『サバッシュ』に対する愛情なら、ワシはだれにも負けん！　愛情があるなら、さらに厳しくなくちゃならん。それがワシの鉄則だ。

マジに非難されればマジに反論する。だいいちあれはネタだョ、サージが岡本太郎の娘っていうのは。たとえば『ザナドゥ』で、最後にバトルスーツを着ると、片方の足を引きずってた。そこで「バトルスーツを着るとアキレス腱を切るのか？」というのと同じ。コレ怒る？　笑うんじゃない？　サージと岡本太郎を結びつけるためには、ずいぶんサージを観察したョ。ネタを探すのも大変なんョ。あれを非難されると……やり切れない……さびしいぜ………。人間は孤独だなァと思う。

もしあれがカチンときたのなら、たぶんあのワシの文章の中に毒があったんだネ。どこかに悪意のよーなもんがあったのかもしれん。もし、毒や悪意に満ちていたのなら、その点ワシャあやまらなきゃならん。ごめんなさい。ただ、ネタとしての岡本太郎の娘！　あれについちゃ、ワシは何ら恥じるコトはないネ。大きな顔をしちゃう。

あれを書いた方、反論をお待ちしてまーす。

連載

新・迷宮への招待

田中潤司

ダンジョンに夢中!

RPGに欠かすことのできないダンジョン。その暗やみの先には、恐ろしいモンスターが待ちかまえているかもしれないし、すばらしい財宝がねむっているかもしれない。今回は、そんな魅力を備えたダンジョンの中でも特に不思議な「ティルナノーグII」のダンジョンに挑戦だ。

❶

脳ミソがぐしゃぐしゃである。頭のなかがどぶろくで溶いた蟹ミソみたいにひっちゃかめっちゃか。ほとんど、ものの役に立ちそうにない。

なにしろ、迷宮のなかでモンスター軍団と出っくわし、やっとの思いで相手を殲滅したとしても、もとの迷宮の画面に戻ってみると、さて、右へ行けばよいか左へ行けばよいかがわからない。いやはや、情ないよねえ。

この迷路、はじめてのところを踏破するときは、ブランクの部分に、一歩一歩、道が描かれてゆく。だから、マッピングの必要もないみたいなもので、どっちへ行けばよいかも一目でわかるのだが、一度通った道を、もう一度、たどり直しているようなときは、戦いが終ったあと、どっちへ行ったらよいかがわからなくなってしまうのだ。こんなことって、あるのだろうか?

多分、これ——いや、多分、などというものではない、まさしく——まさしく、これ「ティルナノーグII」の後遺症だと思う。

あの、多重構造の迷路にはじめて足を踏み入れたのは昭和63年の暮も押しつまった頃だった。そして、やっと光明が見えはじめたのが、平成元年と年号が改まった日。思えば、長いようで短かったんだよね。それから一週間しないうちに最後の敵を倒した。

しかし、このゲーム、最初から最後までしんどかったなあ。もともと、ゲームを始めるたびに新しいシナリオが構築されるというのが売りなのだから、同じ出だしなど、ほとんど、ないだろうけど、私の場合など、スタート地点では、なんと、どこへも行きようのない状態だったのだ。

ほとんどのRPGの常として、正確な目的を知らされぬまま、ある城下町へほうり出されたのはよいけれど、町の外へ出てみても、しばらく行くと、通りすぎることのできぬ結界にぶちあたる。その向こうに、山や川や町らしきものからダンジョンの入口までが見えるのだが、どうしても通ることのできぬ、理不尽な壁が目の前に立ちふさがっている。

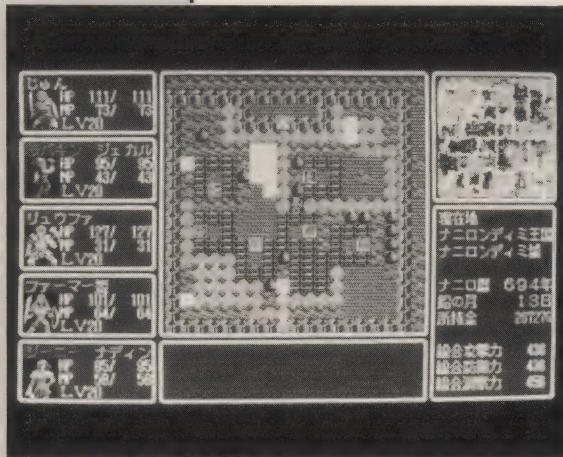
そうか、これ、結界なんだな——そう思うと、急に嬉しくなっちまった。私の子供の頃は第2次大戦のまっただなかだったのだけれど、その前後には忍術の映画や小説が大はやりだった。子供たちは、みな、猿飛佐助や霧隠才蔵になったつもりで、その時点でのロールプレイング・ゲームを楽しんでいたものだ。ところが、その頃、忍術使いとは一味ちがったヒーローに幻術師というのがあった。日本古来の密教のひとつである修験道の修法と西洋の魔法とをミックスしたような術を使う連中で、忍術ほどポピュラーにはならなかったけれど、彼らの使う秘技のひとつが、この、結界だったのさ。

この術を使われると、まるで空気の壁が目の前にできたように、前へ進むことができなくなってしまう。詩人の城昌幸さんが手すさびに書いていた若様侍捕物帖のなかに、幻術をテーマにした傑作長篇がいくつかあって、そこでは、この結界の修法が実に見事に使われていたっけ。

いや、余談がすぎたようだ。

そこで、結界。今回のティルナノーグの世界では、ひとつの国がいくつかの結界で区切られていて、その一単位はとてもせまい区域らしい。

私の分身が生み出された地点では、城下町とふつうの町と、町が二つ、あるだけだった。あとは荒地と山と、四方をかこむ結界だけ。本来なら、当然存在するはずの洞窟の入口など、影も形もない。

これでは、途方に暮れちまったって当然だよね。はじめの所持金は1万ゴールド。これを使って、二つの町のよろず屋で、武器だの鍵だの薬だのを買

はじめての迷宮はなんと、この町の中にあったのさ。このころはファーマー姫も無事息災だったんだよね。

う。だが、夜にならないと酒場は開かず、仲間になってくれる勇者を調達することはできない相談だ。

しかたなく、町の外をうろつきまわるのだが、お定まりのモンスターが群れをなして出てくるんだよな。よろず屋で買った武器はしっかり装備しているのだが、所詮、どれも安物だし、多勢に無勢。すぐにやられちまって、例の「〜は死に〜との接触は断たれました」ってメッセージが出る。

思えば、これが不幸のはじまりだったんだよね。

私の分身が誕生したのはナニロンディミ王国。そこにはナニロンディミ城というのがあって、とりあえず、お城へ行ってみると、ファーマー姫といういさましいお姫様が姿を現わして、自分も冒険の旅に連れて行ってくれという。こんな場合、どうしたって、イエスっていっちまうよね。

これが、後々、後悔のもとになったんだよなあ。

Iのときもそうだったけれど、何人かの勇者と連れ立って旅をしていると、そのうちの何人かは、どうしたって、死ぬ破目になる。戦闘の最中にペフェミの魔法でヒットポイントを何度も回復させたとしても、突然、痛恨の一撃とかいうのを喰らったりして、死ぬやつは死んでしまうのだ。

まあ、小まめにセーブしておけば、ロードし直して、そいつが死ぬ前の状況に戻ることも可能だろう。だが、ときによっては、それができないこともある。延々とつづいた大死闘の結果、当方も何人かを失ったが、何人かのレベルがあがったり、すばらしいアイテムを獲得したりした場合などがそれ。

こんなときは過去へ戻りにくいんだよなあ。

いや要するにね、死なせちまったんだよ、ファーマー姫を。

むろん、冒険に加担してくれた勇者の一人と、かんたんに片づけてしまえばそれでよいのだけれど、後になって、もう一度、ナニロンディミ城へ戻ってみると、侍従長なる人物が出て来て、「後のことは、立派にやっております。どうか、冒険をおつづけ下さい」なんてことをいう。いや、心が痛むんだよなあこういうの。

ユニコーンとシルバーウルフ。強い味方になってくれるのだが、彼らを仲間に加えるのがむずかしいのさ。

それに、このダーナの世界では、偉大だったダーナの神性は、王家の姫にだけ受け継がれていたという。もし、ファーマー姫が死ななかったら、いったい、どんな結末になったのか——どうしても、それが知りたくってたまらないのさ。人生って、ゲームのなかなんかでも、悔いが多いものなんだね。

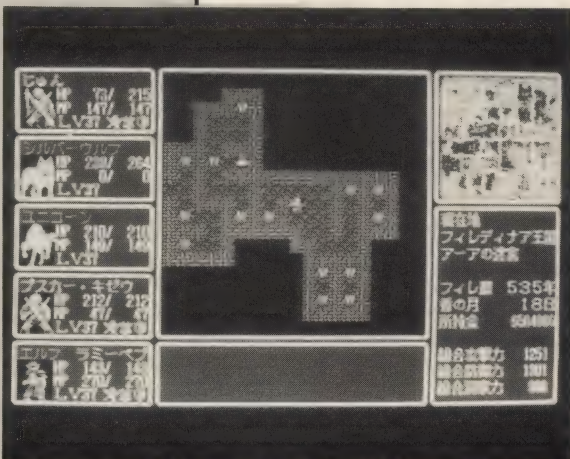
ところで、話を出発点に戻すと、最初の迷宮への入口は、なんと、城下町の医療所の奥に隠されていた。姫君と二人、町の外でのつらい戦いを終えて戻って来て、傷を治してもらおうと、医療所へ行くと、ばくちのカタに自分の娘をさらわれたと、医者が騒いでいる。なんでも、3000ゴールドあれば娘は救えるのだといっている。

そう、これが、この後、いくつも片づけなければならないイベントの第1号だったんだよね。

二つの町のよろず屋でいろんなものを買ってしまったので、所持金はといえば、姫君のと合せても4000ゴールドとちょっと。ここでは、もう、これを使っちまうほか、方法はないだろう。

だが、その結果、まさか、医者の野郎が「裏に秘密の通路があります」なんていい出すとは思わなかった。

しばらくしてわかったのだが、このティルナノーグの土地では、四つの国が、それぞれ、例の結界で、またまた、四つか五つずつに区切られていて、その間を迷宮の通路がつないでいるらしいのだ。ときによっては、迷宮のほかにも、地上のワープ・ポイントなるものがあって、そこへ入れば、ほかの土地へ行ける。

私のシナリオの場合、表の国が4個、

迷宮は自分のたどった道筋がきちんと描かれてゆくので、マッピングの必要はないみたいなのだが——。

裏が3個、その間をつなぐ迷宮や廃墟が17個。迷宮は、そのなかにワープ・ポイントを持っていて、そこへ入ると別の迷宮なり廃墟なりへ飛ばされる。その結果、結界で仕切られてはいるものの、前に訪れたのと同じ名前の国へ何度も行かされるものだから、頭のなかが、そろそろ、ごしゃごしゃになり出すんだよね。しかも、迷宮の名前にも、アーマの迷宮とアーアの迷宮なんてのがある。あれ、ここへは一度、来たはずなんだけど、なんて思い込んだって、ムリはないやね。

町にしたって、地上にあるだけではなく、塔のような廃墟のてっぺんに空中都市みたいな形で存在しているのもある。ところが、そのような町へ行きなさい、なにかが待っています、なんて助言をくれる人物と行きあったりするんだから、さあ、大変。いったい、どこへ行けばいいんだ、って探しまわることになる。

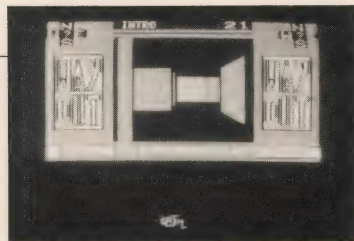
その上、最初のやつのほかにも、迷宮がひとつ、どうしてもみつからないことがあった。その入口がある場所にひっそりと隠されていたのだが、こういうのは、あんまりだよね。「ドラクエIII」で、こんな例がないではなかったが、こいつは、もう、探すのに一苦労。絶対、この辺にあるはずだって確信を持ってから、探し出せるまでに、長い長い時間がかかった。しかし、みつけ出したときの嬉しさがこの上ないものだったのだから、作者の狙いは大成功だったのかもしれないね。

元来、迷路とか迷宮とかは、コンピュータとは切っても切れない存在だった。自動的に迷路を構築させる作業などは、その昔、プログラミングの勉強の格好の教材だったし、RPGの古典名作、「ウィザードリィ」4部作が迷路を巧妙に使っていたことなどは、誰もが知っている。「ウィザードリィ」の場合、グラフィックの面では、意識した上でのシンプルな作りになっていたが、迷路構成の卓抜さは、当時、ほかに類を見なかった。

ただ、いまでも私の印象に深く残っている迷路のゲームといえば、「プリズナー」と「ウェイアウト」なんだよね。どちらもアップル・ヴァージョンで、現在の目で見れば小品なのだが、実に、捨てがたい味を持っている。

前者はイギリスの連続テレビ映画の「プリズナー6」を題材にした脱出ゲーム。原作では、わけのわからぬまま、奇妙な村に閉じ込められた元情報部員が、毎回、村から脱出しようとして四苦八苦するさまをサスペンスたっぷりに描いていた。決して、一軒の家に監禁されているわけではない。村のまわりに柵などがあるわけでもない。村のなかを歩きまわったり、海岸からボートで海に出たり、ある程度、自由にふるまえるのだが、一定の地点までくると、監視役のような巨大な風船が現われて、もとの村のほうへと押し戻されてしまう。

そう、あれも結界だったんだな。

結局、どうして閉じ込められたのか、相手がどんな組織なのか、村が実際はどこにあるのか、すべての謎が解明されないまま、いつも、ストーリーはエンディングを迎えてしまう。まるで、悪夢を見ているような不条理ドラマだったんだ。

一つ目の大巨人、ギガント。ラスト近くになると、よく出てくるんだよね。ユニコーンをこいつの犠牲で——。

「ウェイアウト」のスピードにはびっくり仰天。

だから、ゲームのほうも、ごくありふれた感じの迷路からはじまり、それを抜けると、村へ出る。ところが、この村の構造が、碁盤の目のように、きちんと整備されていながらも、心理的には迷路そのもので、一軒一軒の建物に隠された謎を解かない限り、どう進んでも、すぐに、行きどまりの白い柵にぶつかってしまう。

要するに、村から脱出すればいいんだよね。それが、テレビ映画の場合と同じように、できそうに思えて、なかなか、できないのだ。

いや、ここでもあせりまくったね。どう考えても、どんなに努力しても、身動きがとれない。そんなとき、しまいには、深い絶望感に見舞われる。そして、やっとのことで、ごくわずかなヒントから解決の糸口を見出す。そう、この嬉しさは、いつまでも、いつまでも、忘れられないのさ。

後者の「ウェイアウト」のほうは、なんのぎごちなさも感じさせない、スムースな動きを実現させた3D迷路。いまでこそ、そんなものはあたり前になってしまったけれど、これが発表された1982年には、大げさにいえば、驚天動地のできごとだったんだ。通路を通るとき、自由自在に、右へも左へも寄れるし、第一、迷路を通過するスピード感がすごかった。また、プレイヤーの持っているコンパスやマップメイカーなどというアイテムを奪いに来る板っきれ状のモンスターがいて、このスピードが、これまた、すごかった。奪われたアイテムを奪い返しに迷路のなかを走りまわる爽快感などというもの

「プリズナー」のスタート画面。

は、いま思い返しても、ゾクゾクする。いや、こんなにすごいソフトも、過去にはあったんだよね。

またまた、余談は終り。

すべてを終ってふり返ってみると、ティルナノーグの世界では、17の迷宮を走り抜け、表の王国を4個、それぞれ、4回ずつ訪れたあげく、そのうちのひとつを5回め訪問して、長かった冒険の旅にやっと終止符を打つことになった。むろん、これは私に与えられたシナリオの場合のことだから、いろんなシチュエーションが、おそらく、数限りなく存在するのだろう。

ただ、なんといっても、はじめのうちはつらかったなあ。金もなく力もない状態でのスタートだから、キャラクターを一人前に育てあげるまでに並々ならぬ苦労を必要とした。出てくるモンスターは主人公たちのレベルに合わせてうまくバランスがとられているらしいので、最後の最後にならない限り、それほどレベルのちがう相手は出てこない。その辺の配慮は心にくいばかりなのだが、それぞれが実に個性的に攻めてくるので、ときには、どうしようもなく閉口した。ダーク・エルフとかハウエル・エッグとか、際限なく、助けを呼ぶやつがいて、しまいには、こいつらの顔を見るたびに、戦わずに退散する作戦をとったことがある。

ところが、しばらく、それをつづけると、仲間になってくれた勇者たちが一人、また一人と姿を消してゆく。あまりのことに、私の分身の〝状態〟を調べてみると、はじめは100だったはずの士気のパラメータが、なんと、10になっている。多分、あまりにも戦いを避けすぎたせいなんだよね。戦闘を指示しても、自分勝手に防御にまわったりしていたのも、そのせいだったのか。ここでも、また、大きなまわり道をしちまったんだ。

ただ、パート1の場合より、魔法のアイテムなどはずっと入手しやすかった。ゲームを終った時点でのグループ全員の所持品を調べてみると、獲得した魔法の巻物はぜんぶで115本、呪文が17個。いや、こいつは少し、大盤ぶるまいすぎたようだね。現に、持っていながら使わなかった魔法もずいぶんあるし、どんな役割を果すのかわからぬままのアイテムもいくつもあった。

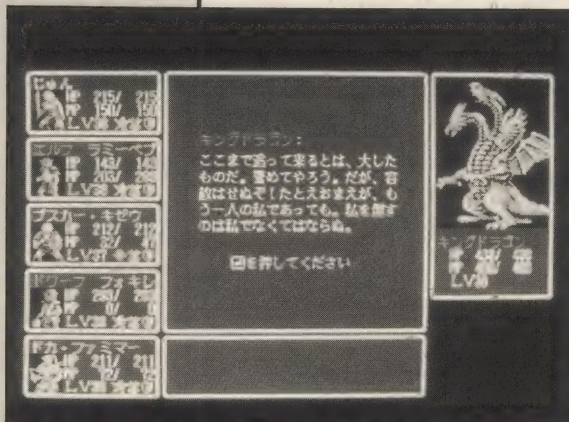
たとえば、旅商人から買った「極上のワイン」。使わずに、大事にとっておいたのだが、ゲームをすべて終えてから、ロードしなおして使ってみると、なんと、ム〜〜〜〜ッなのである。なるほど、なるほど、こいつは面白いとばかりに、モンスターとの戦闘中に使ってみると、「栓が固くてあきません」なんてことになる。

こういう趣向って、たしかに面白いのだが、私の場合のように、プレイヤーが宝の持ちぐされをさせてしまっては作者の努力も水の泡に終ってしまうのだ。困ったもんだなあ。

また、イベントのひとつとして、魔法の通用しない〝時の狭間〟へ出かけて行き、とてつもない苦労をして、神が光の国から持ち帰った剣を手に入れたことがある。ところが、この剣を装備しても、攻撃値や防御値が、以前のものと、まったく、変らない。こういうのって、がっかりするんだよね。それでは、これまでの努力はなんだったのかって、天を仰ぎたくなる。

ほかにも、イベントのひとつとして、失われた鷹の釜とか、太陽の神が光の世界から持ち帰った魔の槍とかを、それぞれ、魔法しか通用しない国と時間がとまった国へ取りに行ったのだが、ああいうアイテムは、その後の冒険に、実際、役に立ったのだろうか？ ちょっぴり、疑問を感じるんだよね。

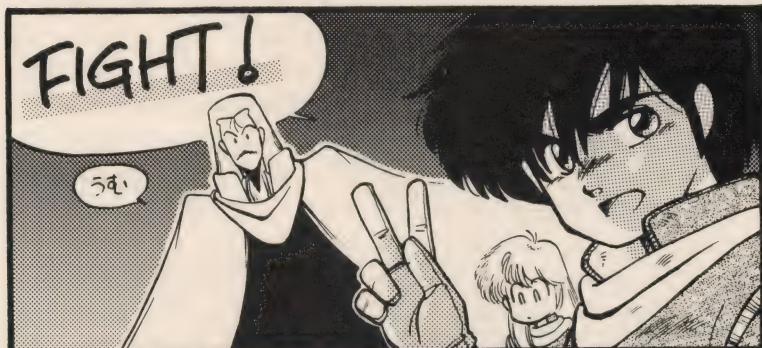
だが、ラスト近くに登場するデカ・キャラの原始人とキング・ドラゴンはまさに迫力十分。どど〜んと登場してきたときには、一瞬、あっけにとられたものね。原始人ギガントの場合など、でかい図体のわりには動作が敏捷で、倒すのにも一苦労した。何度か、パーティーが全滅したこともある。こういう連中、ほかのシナリオにも出てくるのかなあ。

ただ、途中でよく見かけたのだが、岩山にかこまれて入ることのできない町とか、離れ小島に孤立していた町とかは、なんだったのだろう？ ああいう場所に意外なアイテムがあったりしたんじゃないだろうか？ このあと、もののはずみというのだろうか、中絶していた戦国ソーサリアンや「ディガンの魔石」を一気可成にかたずけることができた。そして、もう一度「ティルナノーグII」に挑戦した。すると、今度は、はじめの国がせまくって、全体で9スペースしかない。いったい、これ、どうすりゃいいんだよ。洞窟の入口だってありゃしない。わぁ、助けてくれ——!!

最後の大敵、キングドラゴン。残念なことにギガントの先例があったのでそれほどびっくりはしなかったね。

魔術師
ギラ・ドライアの館

好評、コミック「GAME RANDOM WORLD」第3弾！ 今月は、なんとRPGだったりする。キミの行く手には、何が待ち受けるのか？ ページをめくる前に、まずちょっとした説明だよ。

今月のコミックは、1月号と同じ3D（！）タイプ。ページの真ん中を切って、上下入り乱れて展開する立体構成は、けっこう斬新でしょ、といってしまうのであった（……）。

さて今回のものは、第1弾のものとは違って、ファンタジーRPGっぽいノリ。戦闘システムもカンタンだし、アイテムもそんなに多くない。そのかわり経験値（うーん、RPGだ）もあるし、冒険する時間というのも重要なポイント。そのため、時間をチェックする「チェック表」と、経験値を書き込むための「経験ポイント表」をつけた。「チェック表」のほうは、コミックのチェック欄とあわせて、また「経験ポイント表」のほうは、最後に経験値の合計を計算するのに役立ててね。できれば、コピーして使うと、何度でもプレイできるよ。

●アイテム表

アイテム	魔法の呪文

●チェック表

●経験ポイント表

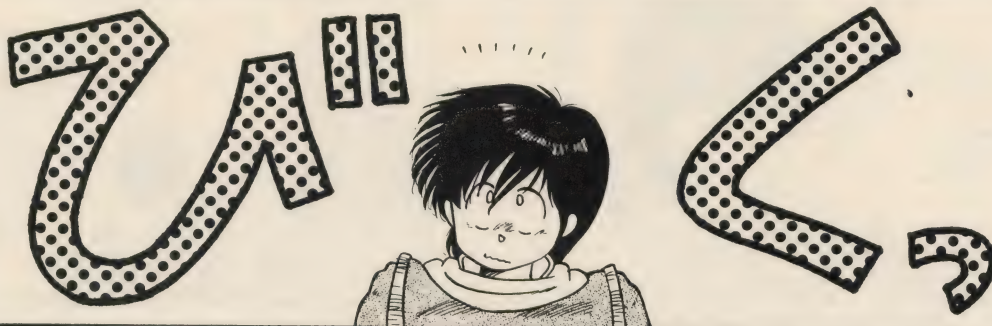
								合計	

GAME RANDOM WORLD Vol.3

魔術師 ギラ・ドライアの館

原案・本田成二
南 辰真

ばっかもーん!!

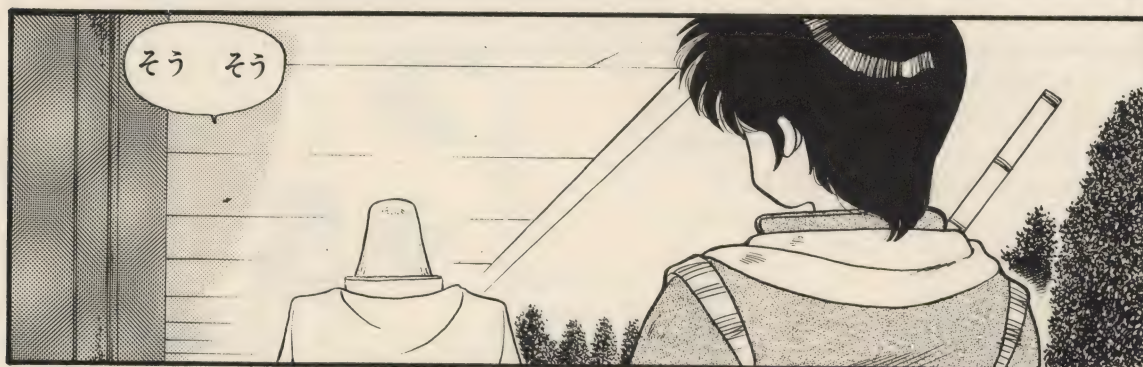
こんにちは　ぼくヨニ・ギムラン
魔術師になるために、大魔術師
ギラ・ドライア先生のところで修行
している見習い魔術師です

いったい何度
言ったらおまえは
わかるのだ！

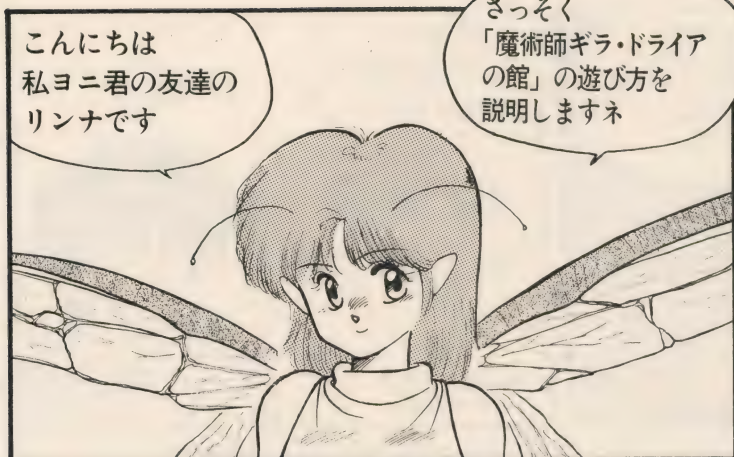
魔法はポーズで
唱えるのではなく
心で唱えるのだ！
げし
このうつけが！
げし
げし
あーん

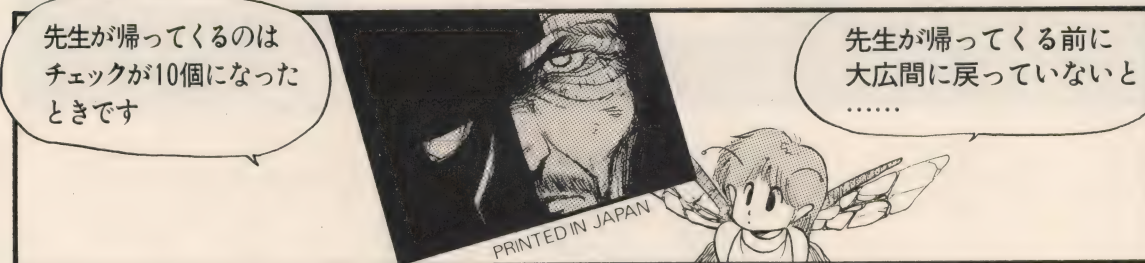
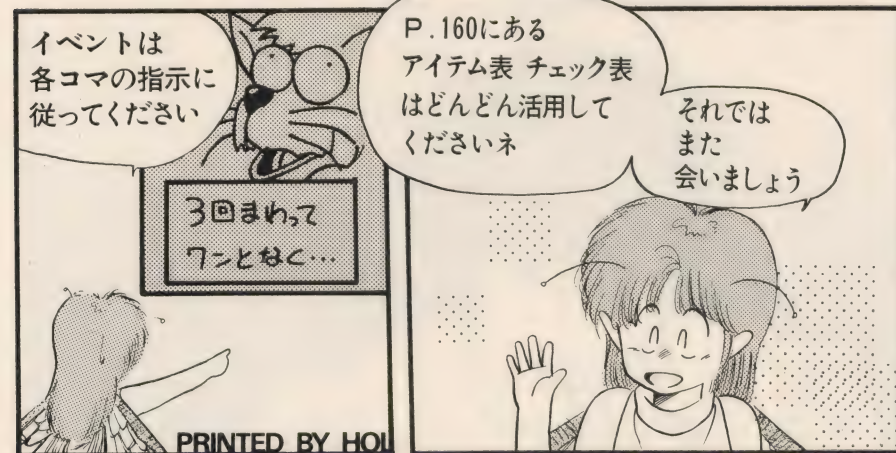
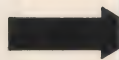
そんなわけで、ぼくは修行を始めて
まだ１年の見習い魔術師だけど
最近魔法の言葉がだいぶわかるようになって
きたんだ……そんなある日……

ザッ
ザッ

しばらく
この館の留守を
おまえに頼むぞ
ヒャイ
ぼくも あんなふうに
なるのかな……

おまえの
兄弟子たちも
いっしょだ……
だから……
いっしょだ…

そう　そう

くれぐれも
私の研究室や
地下迷宮へは入っては
ならんぞ……！
おまえの力は
まだ未熟だ

わっかりましたァー
はーい

まず初めに
本を切る!

START

Ⓔへ
ぼくは呪文の書の部屋へ
やって来た……
上級者のみ入室可！
Ⓐ
Ⓑ
うはー
こんなにあるのか！
これ全部魔法の本？
友好の呪文
撃退の呪文
疾風の呪文
転移の呪文
うーん、なんとか
ここの4冊は
読めそうだな……
Ⓒ
どれを
読もうかな
……
友好の呪文ならⒶへ
撃退の呪文ならⒷへ
疾風の呪文ならⒸへ
転移の呪文ならⒹへ
覚えるだけなら1つだけ
Ⓔへ
Ⓓ
+5
友好
撃退
疾風
Ⓔ
というわけで
ぼくは大広間へと
やって来た
今日はこの館を
探検してみんなに差を
つけてやるんだ！
さてどこから
行こうかな
呪文の書のある部屋
先生の大切な薬の
ある部屋
魔法の宝物庫？
それとも地下へ
行ってみようか
………
冒険を終わるときは
P.175へ

ぼくは呪文を
唱えてみたけど
何も起きなかった
……

+5

ぼくが呪文を
唱えると
突然風が
吹き始め……

ビュウウウウ

部屋はめちゃくちゃに
なってしまった……

はは……
おとかたずけが……

+10

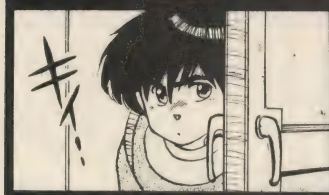
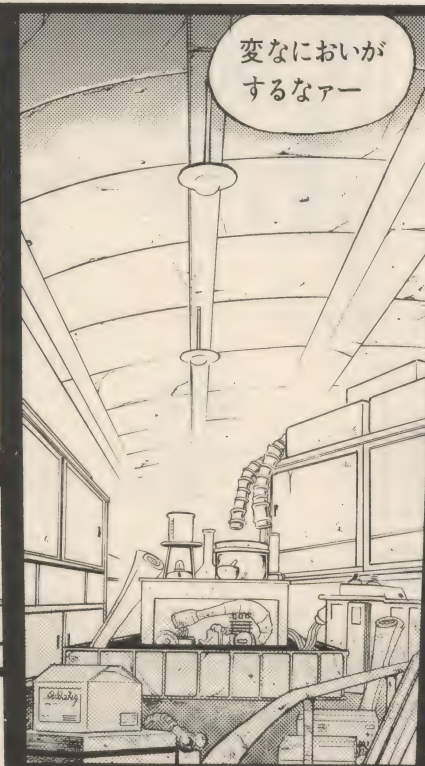
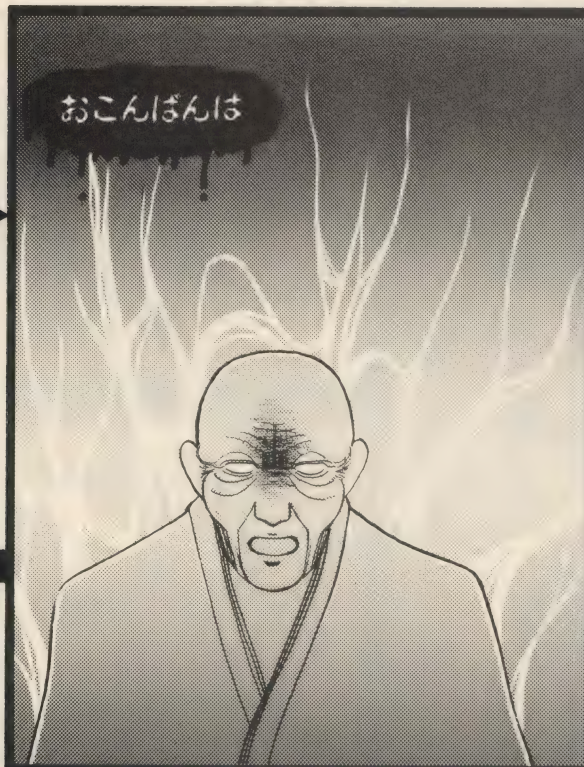
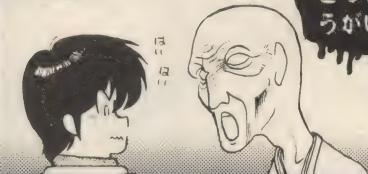
ここは地下迷宮の
入り口……

怪物注意
あなたのうしろに ほら
バケモノが……

さて
どっちに
行こうか

地下にはわしの
作ったバケモノが
いっぱいいるぞ！
けっして足を
踏み入れぬようにな

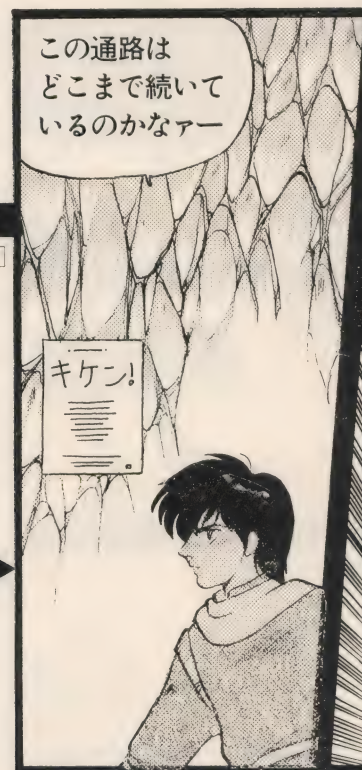
なーんて
先生は
言ってたけど
今さらあとへは
ひけない

ここは魔法の薬が
置いてある
実験室だ
危険！
キイ…
変なにおいが
するなァー
なんとなくわかるのは
この3つだけだ
浮遊
ドラゴンの薬
火炎の薬
A
B
C
さて君は……
ドラゴンの薬を飲むならAへ
火炎の薬を飲むなら　Bへ
浮遊の薬を飲むなら　Cへ
何もしないなら　Dへ
+5
Dへ
D
おこんばんは
友好の呪文、変身の呪文が
ある場合……
早く部屋に戻ってお
となしくしていたほ
うがいいよー
はいはい
+10
撃退の呪文、稲妻の剣が
ある場合……
さよーならー
フッ
ここでは何もしなくても
先へ進めます
聖なる指輪を持っている
場合は無視できます

この通路は
どこまで続いて
いるのかなァー

キケン!

カサッ

吸血コウモリ!!

Ⓐ

転移の呪文を唱えるならⒶへ
友好、撃退、変身の呪文、稲妻の剣、
聖なる指輪がある場合は
無視できる
いずれもない場合は戦闘!
サイコロをふって出た目が偶数なら
無視できる　奇数なら血を
吸われすぎて眠ってしまう
チェックを5つ増やして
先へ進むこと

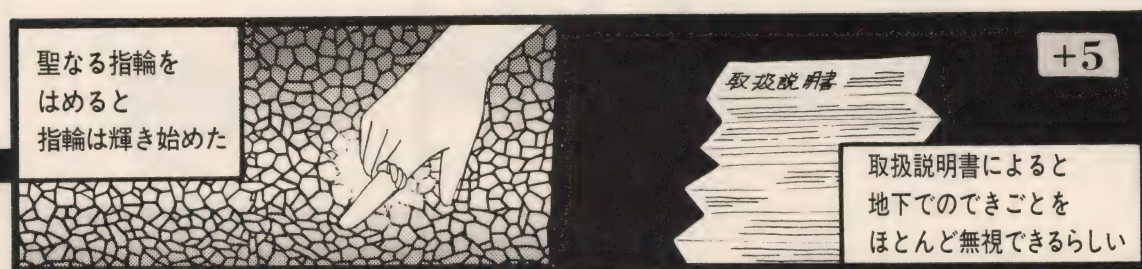
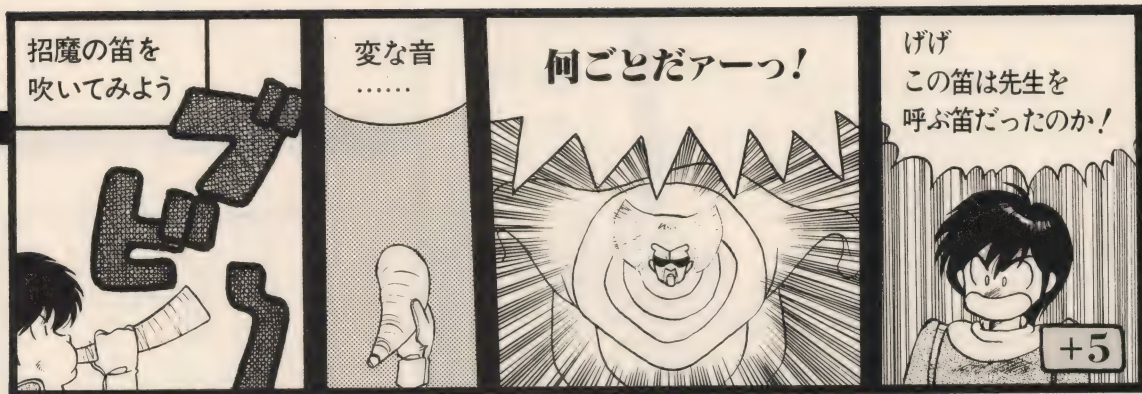
+5

チェックが10個以上になったら
先生が戻ってきます
経験点を50点減らされてP. 175へ

破門
じゃーっ!
おまえというやつはー!
あれほど言ったのにィー!
END

なんだか
頭がボーッと
してきた
ボ〜ー!
地下へ……

ぼくは
転移の呪文を
唱えた
+5
すると軽い浮遊感覚と
ともにぼくの体は
別の場所へと移動した

ザッ
フー、どうやら
この通路は
天然の空洞を加工して
造られたようだな
先へ行く
しかないか
+5

※地下に行っても経験値は増やさないこと。

ザザザ

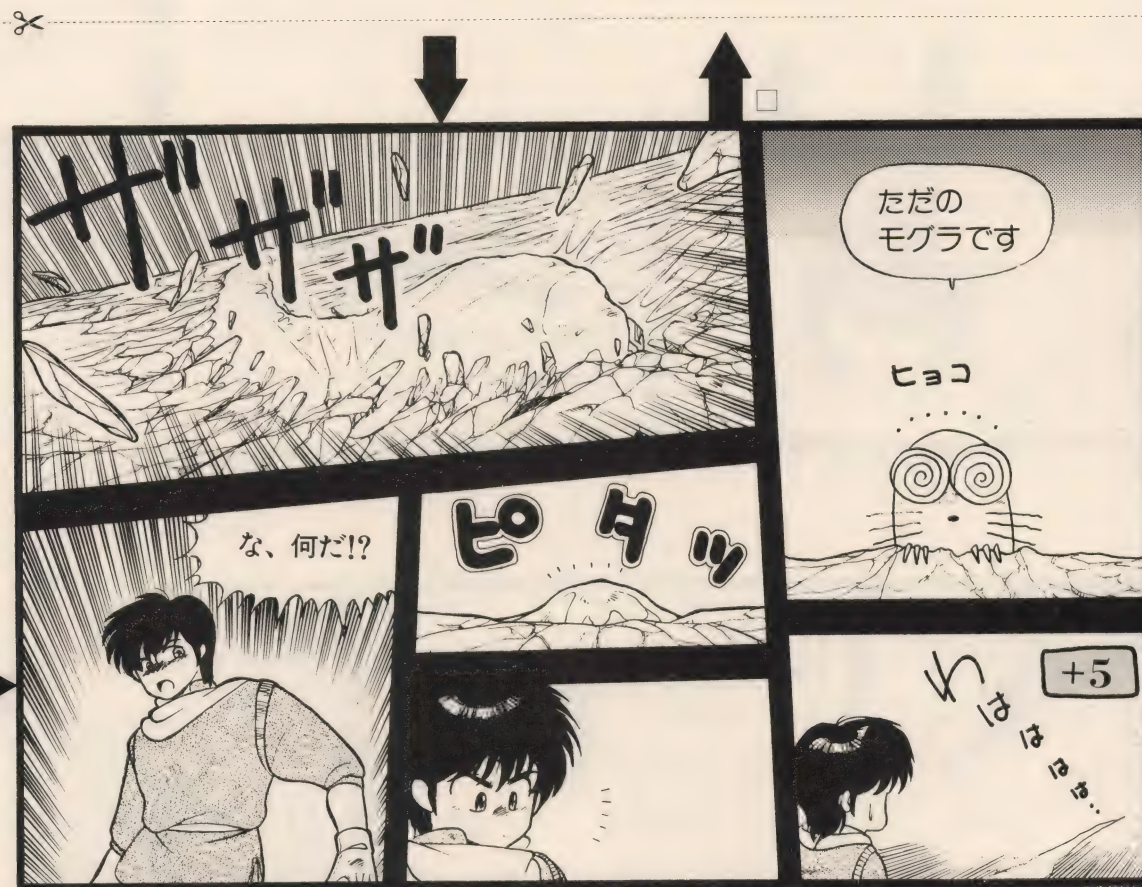
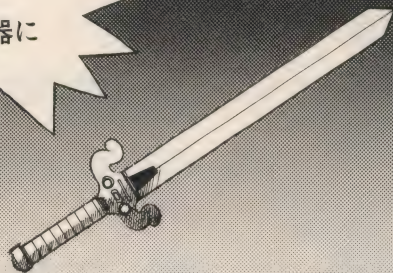
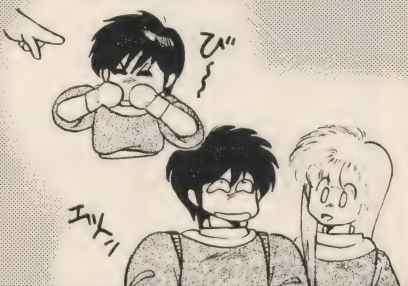
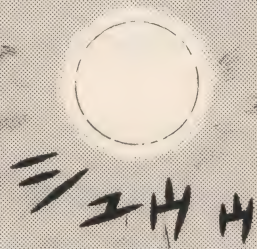
ただの
モグラです

ヒョコ

な、何だ!?

ピタッ

+5

わははははは…

思い切って、魔法の道具の部屋の扉を開けると
ほらネ
……
あれ？
中はからっぽだった
からっ
ははーん
目隠しの魔法がかかってるな
……
先生が大切にしていた幸運のアミュレットがない
……
どれを調べてみる？
稲妻の剣なら Ⓐへ
水晶玉なら Ⓑへ
招魔の笛なら Ⓒへ
聖なる指輪なら Ⓓへ
ここのアイテムは1つだけ持っていくことができます
A
B
C
D
ふっ
殺人うさぎだ!!
こうなりゃやけだ！
いてこましたる!!
友好の呪文、撃退の呪文、稲妻の剣、聖なる指輪がある場合は無視できる
そのほかの場合は、戦闘サイコロをふって偶数の場合はⒶへ
奇数の場合は無視できる
＋10
A

あなたは殺人うさぎの
クロスカウンター--の前に
もろくも崩れ去った……

だァー!!

めり

END

のっし

洞窟ねずみだ!!

先生の館を徘徊し
悪さをする盗っ人……

ん？
あいつが首から
かけているのは
幸運のアミュレット
じゃないか？

幸運

洞窟ねずみは
攻撃はしてこない
友好の呪文、撃退の呪文
変身の呪文、稲妻の剣が
あれば
幸運のアミュレットを取り
返すことができる
経験点50点を使って
取り戻してもよい

+5

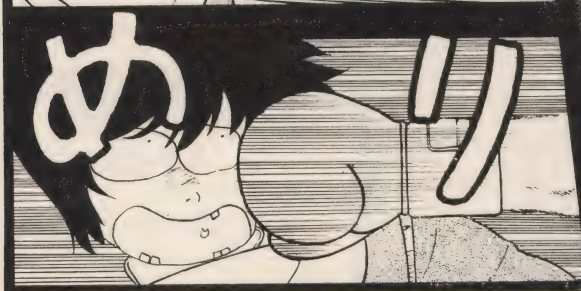
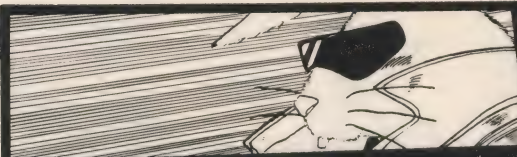
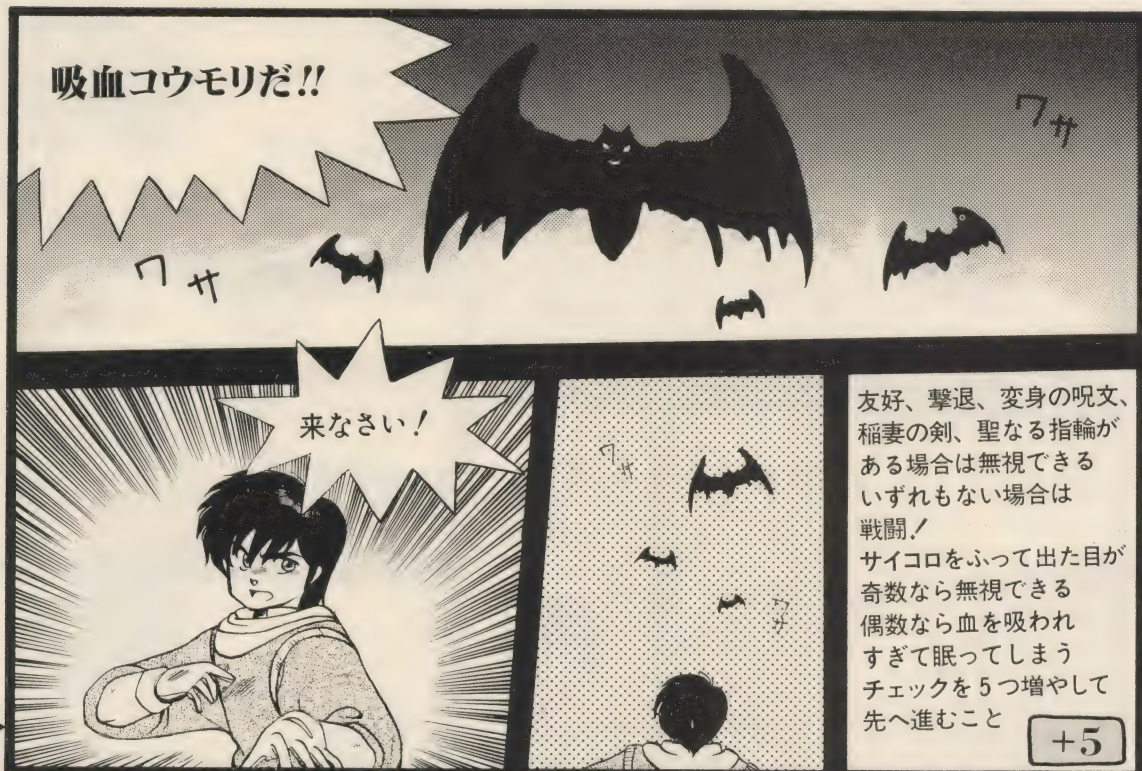
吸血コウモリだ!!

ワサ

ワサ

来なさい！

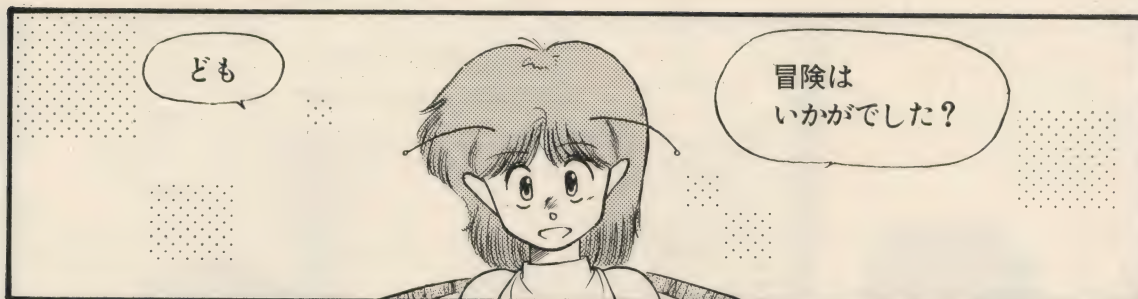
友好、撃退、変身の呪文、
稲妻の剣、聖なる指輪が
ある場合は無視できる
いずれもない場合は
戦闘！
サイコロをふって出た目が
奇数なら無視できる
偶数なら血を吸われ
すぎて眠ってしまう
チェックを５つ増やして
先へ進むこと

+5

チェックが10個以上になったら
先生が戻ってきます
経験点を50点減らされて　P.175へ

ゴゴゴゴ
おお
もぐら
さらば
+5
ん？
あそこに
人がいるぞ
君と同じ
ギラ・ドライア先生の
弟子だよ
ここは危険だ
早く出たほうが
いいぞ……
おや
お客さんかい
……？
あの
あなたは
……？
+5

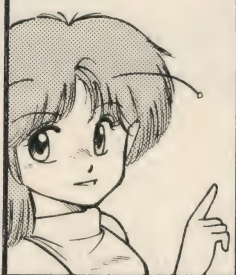
ども

冒険は
いかがでした？

ありゃ キャラが違うぞー‥‥

いよいよ
エンディングです
右の表のとおりに
経験点を
増減して
ください

エンディング	
風の呪文の場合	先生に怒られて経験点を50点減らされる
ドラゴンの薬の場合	先生に怒られて経験点を50点減らされる
火炎の薬の場合	先生に怒られて経験点を50点減らされる
招魔の笛の場合	先生に怒られて経験点を50点減らされる
殺人うさぎに殺された場合	完全に終わり

大広間から出て終わった場合	
チェック10個以下	おとがめなし。大成功！ 経験点50点追加
チェック15個以下	小言を言われるだけですむ。経験点増減なし
チェック16個以上	先生に怒られて経験点を30点減らされる

どのエンディングでも魔法のアイテムを持っていた場合	
稲妻の剣	先生に怒られて経験点を50点減らされる
招魔の笛	先生に怒られて経験点を30点減らされる
聖なる指輪	先生に怒られて経験点を30点減らされる
幸運のアミュレット	先生にほめられて経験点を100点追加

結果は出ましたか？
それでは、経験点が
マイナスの人はⒶへ
プラスの人はⒷへ
幸運のアミュレットを
持っている人はⒸへ
行ってください

Ⓐ

Ⓑ

Ⓒ

ヨニ
ちょっとこっちへ
来なさい
紹介しよう
今度おまえと勉学を
ともにするロニー君だ
ムフフ…
あの
ぼく1年
先輩じゃ……

今日からおまえは
1つ上のクラスへ
入りなさい
これからもますます
魔法の勉強に
力を入れるようにな
わかりました…
うる
うる
うる
うる
うる
キイ
そうだ
紹介しておこう
入りなさい

おお！
これは！
幸運
幸運のアミュレット！
ヨニのやつ
とぼけた顔をしてじつは
強運の持ち主かも
しれんな……
ひょっとすると
このわしを超えた
大魔術師と
なるかもしれん
……

すぺしゃる ありまと : 金久保 英之 さま

END

POPCOM C.G.GALLERY 1989 MARCH

CASSETTE LABELS

あなたのC.G.作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部CG係

ラム　音無羅夢　FM77AV

KYOKO　小川定信　ダ・ビンチ

美姫　武冨聡志　ダ・ビンチ

LUM THE FOREVER　浅草かどや　MSX2

ミンキーモモ　菅真理子　ダ・ビンチ

ラム　佐藤裕三　ダ・ビンチ

花の子ルンルン　夢紀名　X68000

ミネバ・ザビ　川本健二　MSX2

エル・ピー・ブル　田中大輔　ダ・ビンチ

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

スタート

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円

②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1	MB-27409
PC-8821/8822	CZ-8PC1	MB-27410
PC-PR101/101T	〈NEC〉	〈NEC〉
PC-PR406	PC-PR201CL	PC-PR201CL
〈エプソン〉	〈エプソン〉	〈エプソン〉
JP-80	JP-80	JP-80
MP-80TypeⅣ		〈シャープ〉
〈シャープ〉		IO-700/720
IO-700/720		

⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市西区観音本町2-8-22 TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエー アプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、本誌P.147を御読みいただき、通販専用ハガキにてお申し込み下さい。

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①~④

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV*(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX2(3.5インチ2Dディスク)

■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ―この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

ラスト・ハルマゲドン

妖怪変紀行

超予習マニュアル

まことに残念な話なのだが、またまた発売日が先送りとなってしまった。現時点では発売日は未定。システムはほぼでき上がっているのに、もう一度シナリオの見直しが行われているのだそうだ。期待しているダマシとしては、なんとも待ちどおしいかぎりなのだが、よりよいゲームとなって姿を現してくれるのならしかたがないよね。

というわけで、まだまだ詳しい内容はお伝えできない。そこでキャラやアイテムを、ポプコム謹製オリジナルイラストで先取りした「超予習マニュアル・ぐぁんばれ妖怪変紀行すぺしゃる」をお届けすることにした。

ファンタジー小説などに登場する西洋モンスターとは違い、人間の生活とかかわり合いながら育ってきた妖怪たちは、単に恐ろしいだけではなくて、教訓を含んでいたり愛らしい性格をしていたりで、調べてみるととても面白い。姿形も西洋モンスターを見慣れた目には新鮮だったりする。我々は、こんなに情緒豊かな愛すべき怪物たちを、たくさん持っているんだね。ダマシはあらためて日本の妖怪のファンになってしまった（べつに、突然愛国者になったわけじゃないよ）。

河童

Kappa

岸涯小僧のレベルアップ形。

水のきれいな川や沼に住んでいるが、体は粘液で覆われている。背中にこうらを持っているものもいるようだ。子供や動物を水中に引き入れるが、食べるのは魚だけらしい。

合体によって得られる妖怪。

さざえ鬼、蚊、怒流坊。

ILLUSTRATION

蛇骨婆 Jakotsu-baba

砂かけばばあのレベルアップ形。
2匹の蛇をあやつる老婆の姿をとって現れる。長い年月を生きて、ついに妖力を持つにいたったメス蛇の化身のようである。蛇塚を守る守護霊であることが多い。
合体によって得られる妖怪。
奪衣婆、ろくろ首、たぬきばばあ。

百々爺 Momonji

こなきじじいのレベルアップ形。
遠くからは老人のように見える。近づこうとすると姿を消してしまい、また少し離れた別の場所に現れ、けっして近寄れはしない。
病気を運ぶものとして恐れられている。
合体によって得られる妖怪。
鬼百姓、油すまし、小豆洗い。

木霊 Kodama

芭蕉の精のレベルアップ形。
深い山に住む精霊で、人の声をまねて惑わす。山や森を荒らさないかぎり、害をおよぼすことはないようだ。人里離れた山林に住んでいるが、めったに姿は見せない。
合体によって得られる妖怪。
人面樹、泥小僧、土ころび。

毛羽毛現 Keukegen

キムジナーのレベルアップ形。
ふさふさとした毛に覆われた不可思議な妖怪。悪事ははたらかないが、姿が気味悪いためにうとんじられる。本来は人なつこい性格のようで、人家に住みついていることが多い。
合体によって得られる妖怪。
野づち、ばく、海坊主。

つるべおとし Tsurube-otoshi

おっかむろのレベルアップ形。
突然、首だけが大木から落ちてきて、旅人を驚かせる。木の上に住む鬼なのか、あるいは木を守る精霊かもしれない。大きさはまちまちだが、人の背丈ほどのものもいるらしい。
合体によって得られる妖怪。
たんころりん、一本だたら、赤舌。

ラスト・ハルマゲドン
妖怪変紀行
超予習マニュアル

ひとつ目入道
Hitotsume Nyudo

一つ目小僧のレベルアップ形。
大きなずう体と奇っ怪な風貌のわりには、とくに悪事をなすわけでもない。妖怪の用心棒といったところか。おごり高ぶった者がからかわれたりすることが多いようだ。
合体によって得られる妖怪。
隻眼鬼、輪入道、一目連。

風狸
Furi

豆たぬきのレベルアップ形
姿はタヌキに似ているが、草原をものすごい速さで駆け抜け、ときには風に乗って空を飛ぶことさえもある。人の近くにはけっして寄ってこないので、本性はわかっていない。
合体によって得られる妖怪。
雷獣、一反木綿、ぶんぶく茶釜。

縊鬼
Kubire oni

雷赤子のレベルアップ形。
通りかかる人に取り憑いて自殺させる、いわゆる怨霊のたぐいだ。実体はないらしいが、犠牲者に話しかけるときには、恐ろしい形相をした人の姿をとるといわれている。
合体によって得られる妖怪。
安達、茨城童子、天狗。

白坊主
Shirobouzu

のっぺらぼうのレベルアップ形。
顔がないだけではなく、全体につかみどころがない。着物を着てはいるが、人間の姿をしているか、どうもよくわからない。驚かすだけで、ほかには害をなさないようだ。
合体によって得られる妖怪。
雲外鏡、木の子、百目。

二口女
Futakuchi onna

雪女のレベルアップ形。
後頭部に長い髪に隠れてもう1つ口があり、たいそうな大食らいの妖怪である。極端なけちや食いしん坊の家に現れて、その卑しい心をいましめるという。
合体によって得られる妖怪。
お歯黒ベッタリ、清姫、女郎グモ。

あかなめ
Akaname

座敷童のレベルアップ形。
古い屋敷に住み着いていて、夜中になると風呂場に現れて桶をなめる。不潔にしていると取り憑かれるらしいが、とくにこれといった害をなすわけではない。
合体によって得られる妖怪。
天邪鬼、コロボックル、雨ふり小僧。

みなさん、こんにちは！

えーっと……ここでは「妖怪変紀行」製作中においてのイロイロを話してみたい、と思います。始まりは９月ごろ——だったかな。

当初の予定では、内容そのままキャラクターのみ変更するはずだったんですが、やはりシナリオも重視しようという結果となってこの〝番外編〟が誕生するわけです。

さて、そのキャラクターが日本妖怪である点……、これには変更が入りませんでした。妖怪とひと口に言っても、有名・無名はありますけどね、今回はできるかぎりそれにとらわれず、自由にチョイスしてみました。

だから欲を言えば、ほかに出したい妖怪はたくさんあったんですよね。ちなみに、今回の合体はグラフィック重視！　これとこれでこうなる——という点でお楽しみいただければ幸いです。

対する敵キャラクターは？　というと——悩むところがありますね。

基本的には西洋妖怪のイメージで作ることになったんですけど……暴走してます。

かわいいというか、どこか憎めないところがあるんですよね。しかも、ネーミングがただもんじゃない!!　これは探検隊のパワーですね。探検隊については、あとあとお話ししましょう。まあ、今回もキャラクターにパラメーターがありますしね。いくら敵キャラクターを気に入ってしまったとしても、レベルアップのため合体のため、ばしびし殺していくことをおすすめします。——なぁんて、攻略の参考にもなりませんね。はっはっはっ。

そして、アイテムや武器・防具に関して言うならば——そうですね、ゲーム中にグラフィックで登場することがないので、想像力をかき立てられるようなものにしたかったのが一番です。ここでは笑えるグラフィック表現をしていますので、それを参考にイメージをふくらませてくださいな、と。

……とまあこんなぐあいで、ゲーム製作が進行していったわけです。

11月に入って、NHK教育テレビが来るという事件もありました。イヤー、事件てことはないんですけどね。テレビなんて、今までおよそ縁がなかったからカメラや機材が運ばれたときには〝ひえ——!!〟っと思いました。

放送は去年だったんですけど、見た人もいるかなぁ。あのときは、番外編製作のヤマ場だったし……わりとパニックしてましたね。

ここで先ほどの探検隊が登場するんです。

まあ要するに一般の学生さん、というか若い人——と表現すると私が年寄りみたいだけど、そんな人３名を集めてゲーム製作に挑戦するって企画だったんです。

10日間くらい……いたのかなぁ。精神的に疲れてしまった。慣れてないしね、とフォロー。だって、説明するときとかライトは当たるしカメラは回る……おまけにすぐ頭上にはマイクがあったりして。あがっちゃうよーん。

ま、それはそれとして。探検隊には、敵キャラクターのネーミングやなんや……協力していただきました。どうなることかとも思ったけれど、ブレイングレイズ・カラーに新しく異なったものが加わる——のもひとつと考えてやってみました。

とにもかくにも、いま思えば楽しかったですね。会議も２日間連続でしたりして……まぬけ。結局、放送されなかったけどうちの某営業部長がNHKであるにもかかわらず、〝シャーボ〟〝ホカロン〟など商品名を連発したことに原因があると私はふんでいる。

——なんて、スイマセン！　こんな内輪話しても、面白くありませんね。

読み返すと「妖怪変紀行のできるまで——受難の日々」ってタイトルにも、まったく沿っていませんねー。わーん、ごめんなさいっ。

でもっ！　ひとつすてきな提案があります。

今まで、どこのソフトも公開したことがないであろう特集!!　きゃー♡まさに前代未聞でしょ!?　これがウケれば、原稿を任せてくださったポプコムさんにも顔向けができるってものだわ。

題して——

闇に葬られた
キャラクターたち
永遠の沈黙

いかがざんしょ。えっ!?　意味が全然わからない？……つまり、はっきりいってしまえ

ハッ！
またキーボードの上で寝てしまった……
キーボードのあと

ばボツになった数々のキャラクター特集——ですね。ひょっとしたら、ゲームの中に登場したかもしれない彼ら。誕生したにもかかわらず、日の目を見ずに闇に落ちた彼ら。

そこにスポットライトを当ててみたい！と思います。ちなみに、今回ご紹介するのは敵キャラクターです。

ジョン・ベンソン

ご存じベン・ジョンソンのパロディー。体力をMAX、攻撃力をゼロにして根気よく倒した人にはチリ（ゲーム中でお金のような役割を果たすものだよん）を、たぁくさんあげてしまおう、というのが当初の案でした。——が、実際やってみると全然死ななくてイライラするのでキャラクターごとボツ。

バットマン

説明する必要もありませんねー。まさに“バットマン”。森の中とかに出てきたらいいナ……と思ったんですけど、いまいちインパクトに欠けるのでボツ。

キャリオンろう

ろうでできたキャリオン・クローラー。あっさりしてるところが、かえっていいんでは——でもそれが裏目に出てしまいました。単数で出ると画面がさみしいし、複数で出ても迫力に欠けるので、あえなくボツ。

牛しし

牛の顔ライオンの体のキマイラもどき。ネーミングは……わかりますよね。これはけっこう気に入ってたんですけど、本編に登場する合体モンスター・スリムイルに似てるというのでボツ。

ブレーメン

“ブレーメンの音楽隊”の3匹を使わせていただこう作戦。かなり「きている」仕上がりになりました。ただし、1つのグラフィックに3匹入れたわけで、処理的には1匹なのでボツ。うける人にはうけただろうに……残念！

コラゴツイワ

思わず「こりゃごついわ！」と言いたくなる岩石のお化け。——嗚呼、見苦しいほど愛されたい!! でも、あまりに見苦しいのでボツ。

バラバラヘビ

体がブツ切りになっているヘビ君。“ガラガラヘビ”をパロッてできました。ただ、あまりにも……最初出てきた瞬間から殺されているよーなのでボツ。

テントムシ

テントを張ったよーなテントムシ。比較的大きめなんですけどね。キャリオンろうと同じく、単数でも複数でも押しが弱かったのでボツ。

……とまぁ、とりあえず以上8匹のご紹介をしてみました。まだまだたくさん、闇へ葬られた仲間はいるのですが——くどくなるようなのでやめておきます。もう、十分くどかったかなっ。はっきりいって——ユーザーの方がゲームで遊ばれるより先に、私どもが遊んでしまったようですね。わははのは。

まあストーリーに関していうなら、ギャグとはいえシリアスなところだってあるし、本筋の流れがしっかりしているのでご安心を！必ずや、みなさんのご期待にそうものに仕上がりましょう。

ではでは——どーもお騒がせいたしました。……別に騒がれることは何も言ってませんけど。そういったわけで、ひとつヨロシクお願いします、です!!

ラスト・ハルマゲドン
妖怪変紀行
超予習マニュアル

全登場アイテム大図解だぞー！

ユニークなネーミングは、ダマシがいちばん気に入っているところだ。そこで、無茶は承知でアイテムのイラスト化を試みてみた。はてさて、とんでもない絵に仕上がってしまったようだけれど、こんなことができるのもゲームがもともとパロディー版だからこそ。イラストレーターさんの苦労をしのびながら、思いっきり笑ってやってくださいなっと。

治療アイテム（第1部のみ）

一寸法師の首：解毒の丸薬で、かまずにのむとたいそう効き目があるそうな。

桃太郎の足：これで麻痺した者を思いっきり殴ると、不思議と治るそうな。

四鬼の角：これで石化した者のツボをつっ突くと、どんな硬直も治るそうな。

鶴の羽：発狂した者でも、これでくすぐられると思わず我に返るそうな。

大なまずの目玉：胸の上に置かれると、異様に寝苦しくて目が覚めるそうな。

芳一の耳：ノドにはり付けると、言葉を失った者もしゃべれるようになるそうな。

浦島太郎の血：生命力の濃縮液で、飲むと疲労回復の効き目があるそうな。

竜の骨：骨髄に魔法の力が蓄えられている、術者のための秘薬だそうな。

反魂香：煙が霊界へとたなびいて、死んだ者の魂に帰り道を教えるお香だそうな。

猿の首：ある種の猿の脳味噌には、毒を中和する成分が蓄積されているそうな。

ツネガーの足：丈夫なので、パーティー全員を一度に殴って麻痺を回復できるそうな。

ユニコーンの角：石と化した者をこれでこすると心地好い振動で硬直がとれるそうな。

モアの羽：風にかざすと心に共鳴する音が出、発狂した者すべてに効き目があるそうな。

マリモの目玉：どんな形か考えると夜も眠れず、眠っている者さえ目が覚めるそうな。

死神の耳：これを見せられた者は、恐怖の叫びとともに声を取り戻すそうな。

火の鳥の血：口から火が出るほど辛いが、滋養強壮の効き目があるそうな。

人間の骨：妖怪たちの魔法は、すべてこれを食すことで得られているそうな。

人魚の肉：あまりの美味に、それまでの苦労をすべて忘れてしまうほどだそうな。

特殊アイテム

八長朝：1音階しかでない笛だが、朝日を呼ぶことができるといわれている。

昼朝顔：つぼみが開くと、そこはつねに昼間になるという、伝説の花。

夜長烏：あまりの不格好に、太陽でさえ昇るのをいやがると信じられている。

神変鬼毒酒：昔、神の間で取り合いとなり、ついに呪いがかけられてしまった酒。

千里眼鏡：ふつうの眼鏡だが、妖怪には近視が多いので便利なのだそうだ。

一網打人：名前さえ書けば、ワラの本数までだれに対してでも呪いがかけられる。

魔法のランプ：のぞき込むと中に吸い込まれ、外の騒がしさから逃れて安らかに眠れる。

水晶の舟：形状記憶合金でできていて、水にひたすと舟の形になるそうだ。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS ソフトハウスエクスプレス Vol.4

オース！　みんな元気でやってるかな？平成元年第１号の今月号も、ソフトハウスエクスプレスは突っ走るゾ！

自粛ムードもなんのそので、ソフトハウスのほうもガンバッテいる。みんなも、おくれをとらないように、しっかりしなくっちゃダメだよ。

CONTENTS

「ソフトハウスができるまで」は休載します。

ソフトハウス通信

ソフトハウスのみなさんのおかげで、もっているこのページ。みんな、ありがたく、ちょうだいするようにネ。

ART DINK

皆さん、PC-98版『大海令』は楽しんでいただけましたか？　X68版はただいま開発絶好調です。もうしばらくお待ちください。それと、ちまたでは『大海令』に追加シナリオが出るといううわさが流れています。さて真相はいかに。それは私だけが知っている！

アスキー

２月か。早いもんだねえ。

２月のタイトルは『囲碁②』98版と、『ウィザードリィ』MSX・ROM版です。もう出てるはずだから、よかったら買ってくれたまえ。

ところで、『ウィズ４』買ってくれた人は、もうコンテストに応募してくれただろうか。賞品は先着順だけど、まだ間に合うかもしれんぞ。むずかしいからな。

アルシスソフトウェア

毎日、X68版『スタークルーザー』発売問い合わせありがとう。海外では日本以上に３Ｄゲームが盛んなようで、この『クルーザー』もそれらに比肩できるようにと、スタッフ一同全力をあげて製作中です。

さてもうすぐバレンタインデー。去年はもらった(義理ではないよ)洋酒チョコを食べすぎて悪酔いした私であったが、さて今年は……？

ウィンキーソフト

ゲーム製作スタッフを募集中です。大阪近在で通勤できる人。

プログラマーはアセンブラーでゲームが作れる人。

アニメーター、イラストレーターは作品を持参。

酒飲み可。女好き可。ギャンブル好き可。好奇心旺盛な方歓迎。

非常識人不可。なまけもの不可。足のくさい人不可。以上。

エニックス

PC-98ユーザーのみなさん。『森田将棋II』が発売されます。

対局将棋の強さは前作よりも数段とパワーアップ！　将棋ソフトは相手にならないとお嘆きのあなた。ぜひとも一度挑戦してみてください。前作同様多機能・高性能を備えた『森田将棋II』は、３月下旬ごろ発売予定です。詳しいことは広告などでお知らせします。

ハミングバードソフト

今回は当社のテレホンサービスについてお知らせしよう。大阪06(315)8255へ電話すると、平日の午後1:30～6:00には、さまざまな問い合わせにスタッフがお答えします。午後6:00～翌日午後1:15まではテープサービスだ。土日祝日は24時間まるまるテープだけど、新作情報ばかりでなく録音もできるからメッセージもよろしくね。

G.A.M.

寒い日が続いていますが受験生の皆さん、受験勉強がんばってるでしょうか？　いよいよ本番、カゼなどひかないように気をつけてください。夜遅くまで勉強してると思いますが、眠気ざましにはカフェイン剤より緑茶のほうが体には○。それでも眠ければ素直に寝ましょう。疲労だけなら栄養剤を飲むのもよいですけどね。

クリスタルソフト

来月はいよいよ『クリムゾンII』の登場だ。『クリII』はホントのマルチシナリオ。将来仲間になる４人それぞれの冒険を先にプレイしてしまうというところがスゴイ。で、最後に主人公であるキミが４人を捜すわけだ。当然出会ったときは知らないだれかさんじゃなく、キミの知ってるキャラクターたちだ。これは絶対に感激モンだ！　すごい。

呉ソフトウェア工房

ゴチャキャラを使った新しいゲームを作り始めております。どんな内容になるかまだ決まっておりませんが待っててくださいネ。

P.S.『シルバー・ゴースト』のCディスクをお送りくださった、NO.05912、神奈川県の方、住所氏名不明のため、お送りできません。至急ご連絡ください。

ゲームアーツ

皆さん元気ですか！　ゲームアーツは今年も元気にがんばっています。さて元気なところで発売となるのは『自己中２』のMSX版。これは『自己中３』のメンバーを４人加えたスペシャル版です。なお『自己中２』の98版は発売中。新作は現在鋭意製作中。春には発表しますのでしばらく待っててね。ではまた来月お会いしましょう。

光栄

シブサワコウシリーズ第３弾『三国志』ハンドブック(定価1,800円)が日本全国で大好評発売中です！後漢末期動乱の中国大陸を統一するべく、光栄ならではの㊙攻略テクをすべて解明！　雰囲気満点の読み物、完全武将名鑑も加え、膨大な内容を凝縮！　三国志ファンのあなたなら見逃せないはずだ。

コスモス・コンピューター

好評発売中のX68000版『ウォーニング』は、楽しんでいただいてるでしょうか？　手ごわいガーディアンに苦汁をなめさせられているユーザーの方も多いかと思いますが、気合いを入れてガンガン破壊してやってください。

さて、ニューロを使った新世代麻雀ゲーム『麻雀武蔵』がX68に移植決定！春ごろの発売予定です♡

コナミ

こんにちは！　新年早々がんばってます。コナミのラインナップを見てください。『ゴーファーの野望』はおかげさまで好評、そして２月中旬には『牌の魔術師』、続いてあの『魂斗羅』、『ゲームコレクション』もVol.1〜Vol.4がそろって、ついに番外編も発売決定！　MSXファンを困らせちゃってごめんなさい。じっくり選んでね。

コムパック

『プロダクション・マネージャー』X68000版が平成の新作第１号です。バカ売れ間違いなしだよ！

あと、２月号に載っていた「メカノ・アソシエーツ」の青島君は、昔の僕のバンド仲間です。「メカノ〜」はなんきんのバックバンドもやっていて、こないだの芝浦インクでのライブはめちゃくちゃ面白かったです。ではまた！

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルト』を知ってるかい？　『時空の花嫁』の評判を耳にしたかい？　もう終わったって!?そう、この２本のソフトがいまとってもナウイのだ。ユーザー諸君からたくさんのおほめをいただいている。今のうちにやっておかないと流行から取り残されちゃうぞ。さらに『原宿』の評判がよい。いまMSX₂版がスゴイ！

システムサコム

まず先に、年末発売予定だったソフトの情報ですが発売が遅れてまことに申しわけありません。予定としては、88『プロヴィデンス』は３月に、『ヴァルナ』は４月に、MSX₂『幽霊君』は４月に、そして、X68の『ソフトでハードな物語II』は近日発売の予定なのでスタッフ一同全力をあげて製作中。もう少し待っていてね。

システムソフト

お待たせしました。『スーパー大戦略68K』がいよいよ発売となります。

美しいグラフィック、迫力の戦闘画面、その他X68000ならではの大戦略をお楽しみください。

今月のおすすめ：『ヒットラーの戦争』(アバロンヒル社)。非常にコンパクトだが、経済や兵器開発のルールもある戦略級ゲーム。

シンキング・ラビット

みなさん、お待たせしました。『ザ・マン・アイ・ラブ』X68版の登場です。

あの、アメリカン・コミックふうハードボイルド・タッチのグラフィックも当然のごとく、すべてかき直し、なんと今回はカラー版になりました。

名作3部作の最後を飾る作品をじっくり攻めてみてください。

スタークラフト

かみさんの遠い親戚の人が年末の福引きで、特等のヨーロッパ旅行が当たった。世の中ついている人がいるもんだと思っていたら、当人都合が悪くて行けないという。親戚じゅうにかたっぱしから声をかけたが全員都合がつかず、ついに私のところまで話がまわってきた。断る訳がない。私はなんてついているんだろう。わっはっはー！

ソニー

申しわけございません。
『プレイボールII』、『メンバーシップゴルフ』は、発売延期になりました。『プリントショップII』が2月21日に発売されます。MSX2用、こちらをよろしく。

T&Eソフト

おかげさまで『T&Eマガジン・ディスクスペシャル』は大好評！調子にのったT&E開発部は、第2弾の開発を決定してしまいました。春休みの発売をめざしてがんばっているので、ゼヒゼヒよろしくお願いします。幻の珍作ソフト『あーぱーみゃあどっく』が入ってしまうとゆーウワサなので、これは楽しみ楽しみ。

デービーソフト

えーん、えーん、ごめんなさい。MSX2、PC-98シリーズに次いで、X68000用の『パワフルまあじゃん2』も発売がすっかり遅れてしまいました。この号が発売になるころには、きっと全機種発売になっている……はず。たぶん。うーん。
そんなこんなで、次の新作というのは、まだまだ先になりそうな感じ。わっ、大変、大変！

日本コンピュータシステム

う〜しばれる毎日が続いてますね。カゼなどひいてませんか？　受験生のみなさんもう少しです、ガンバレ！　『ライトニングバッカス』もみなさんのおかげで好評です。98ユーザーのみなさんはお待ちどおさま3月に発売しま〜す。そしてなんと『バッカス』はX68000にも移植されます。98と同時発売ですので期待していてくださいネ！

日本テレネット

皆さんからのたくさんのご要望で開発しました『デス・ブリンガー』PC-98版。発売は2月10日です。こちらは98版の移植となっておりますが、新たにCDモードをつけるなど、細かいところに改良がほどこされて、さらに満足できる仕上がりとなっています。また、X68版は3月上旬に発売を予定しています。両機種ともに、よろしくね。

日本ファルコム

ねえ君？　年初めからの自粛ムードでフラストレーションがたまっているでしょう？　いいの、お姉さんにはわかるのよ。じゃ、いいこと教えてあげる。今度、ファルコムからいいモノが出るの。これさえあるば、とびきりハイな気分でトリップできるわ。え？　どんなモノですって？　ふふふ、あせらないで。それはね……(次号に続く)。

ビクター音楽産業

『アランティア』で熱中してくれた、98ファンのみなさんに、またまた注目ソフトを紹介しちゃうのだ。今度のゲームはちょっとだけ大人気分のゲームだ。その名も『フォートレス』。中世気分の戦略ゲーム。だから、いっぱい頭を使ってコンピュータに挑戦してほしい。

B.P.S.

皆様お元気でしょうか！
大反響を呼んで、おかげさまで大ヒットした『テトリス』、君はもうプレイしたよね!?
我がB.P.S.では、今年も『テトリス』に続く大ヒットゲームをめざして日夜がんばっています。
今後のB.P.S.に期待して、応援してくださいね！

HOT-B

ハイ、ハイ、ハイ、毎度おなじみホット・ビィです。4月(予定)に死ぬほど面白いアクションゲームを発売します。その名も『悶々怪物(モンモンモンスター)』。ブオトコながらも正義の男フランケンになって、うじゃうじゃ現れるグロい化け物どもをぶっ倒してね。思いきり毒々なビジュアルであなたを楽しませて、あげる♡　待っててねん。

ポニーキャニオン

みなさん『ウルティマI』のPC-88SR、MSX2版ともに大きく遅れて申しわけありません。やっと完成いたしましたので、とにかくよろしく。今年は『ADD』も、みなさんの手もとにお送りできるようにがんばっています。ところで『○○○○○V』はどうしたのかな〜〜と考えるこのごろです。

ボーステック

新作FRPG『クレアスター』は98で3月中旬発売。WSLGの『銀河英雄伝説』は98と88で4月中旬同時発売。『ザ・キング・オブ・シカゴ』の98は3月上旬発売予定。『ホテルウォーズ』は変身して、X68000で4月発売予定。『ザ・スキーム』のCDはアルファレコードより3月25日に発売予定。この春ボーステックが見逃せない！

マイクロキャビン

今年も暗あ〜いバレンタインデーを送りそうなパソコン少年諸君！　モテるヤツらがチョコレート食べてブクブクブツブツになっている間に差をつけるんだ！　パソコンゲームで男をみがけ！　ツルツル！　ピカピカ！　なんのこっちゃ……。なんせ来月発売予定のRPG『サーク』で差をつけろ！

マイクロネット

最近とっても寒くなり、みなさんは元気に『極道陣取り』にはげんでいるでしょうか？　何度もゲームをしているとみなさんは1つのことに気づかなければいけません。それは、出入りで死んでしまった人たちは、どうなってしまったのか？　なんとその人たちは、死後の世界で『たんぽ』をやって楽しんでいるのでした。めでたし。

エス・ピー・エス

イナカ自慢でも指標とされてるここ福島のSPSは、そんなにイナカじゃないぞ！　移植開発のソフトだって絶好調なんだからぁ……。まず『パックマニア』はコーヒーブレイク製作中。『サンダーブレード』は3D面の完成間近ってとこかな。FM-77シリーズの『ザ・リターン・オブ・イシター』もいよいよ発売の運び。よろしくネ！

リバーヒルソフト

リバティタウン警察のエドワーズ署長が、出張先のワシントンD.C.で殺害された。知らせを受けたJ.B.は、ワシントンD.C.へと向かった。みずからの苦い過去に出会うのを承知のうえで……。今春、PC-98シリーズ発売をスタートに、好調開発中です。

ブロダーバンドジャパン

いやーバレンタインデーですな。チョコをもらったらお返しをするのが世間の義理ってもんだ。そんなときプレゼントに『プリントショップII』で作ったグリーティングカードをつけたりするとゾクゾクっとするくらいカッコイイぞ。あとゲームの話ね。いま超新作2本を開発中。名前は……「ビッビー！」(放禁ブザー) 次号を待て！

クエイザーソフト

今年の初夢はピンクの竜が富士山上空を飛びまわってる夢で目が覚めた。私ゃマイケル・ジャクソンが玄関で踊り狂ってる夢も見たコトあんのよ。スゴイでしょ……。

平成元年には一家に1本クエイザーの新作ゲームソフト『どろろ』よろしく！

今年はRPGを出す予定です♡

ブレイングレイ

平成元年を迎えました今日このごろみなさまいかがおすごしでしょうか？　ブレイングレイも新しい時代を迎え、幾多の試練にめげずがんばって乗り越えていきたい！と気持ちを新たにしています。

“内平かに外成る”（うちたいら　そとなる）

24時間の苦痛、8万6400秒の困難があっても、よき時代にしていきたいですね！

バショウ・ハウス

はーい、バショウ・ハウスだ。君は元気かい？　僕も元気だ。いまバショウ・ハウスは『エメラルド・ドラゴン』戦線で大奮闘中だ。今回はスタッフもふえて、その点は大丈夫なのだが、金がかかってかなわん。そうそう、PC-8801SRシリーズの他、PC-9800シリーズも同時進行で製作開始だ。X68000はどうなるかわからない。

ザイン・ソフト

X68版『トリトーンII・ファイナル』が15日発売決定！　X68初のアクションRPGだから見ずにはいられないぞ！　オールタイムフルカラー（512×512／256色）の専用グラフィックに二重スクロール、そしてADPCM（音声合成）起用とX68の機能をフルに生かしたニューソフト！　自信を持っておすすめだ！

ビッツー

お元気ですか!?　BIT²です！

『クインプル』の発売絶好調というわけで、元号も新たに幸先よいスタートで幕開けした今日このごろであります。

ファンクラブの第1期会員もまだまだ募集中なので、キミも『クインプル』を買ってBIT²の一員になりませんか!?（3月末日まで有効だよ！　お早めに……）

アーテック

私がMSXプログラマー、狩野です。何やらMSX版『ディガン』のセールスポイントを書けという命令が下ったので筆をとらせていただきます。んー……まず、私は車がほしいです。車が買えたらやっぱ、彼女を隣に乗っけて、私の故郷、千葉は勝浦の海へ行き、いつまでもいつまでもボーッと海を見ていたいです。

ツァイト

昨年末に発売されました『Z's トリフォニー　デジタルクラフト』は、2万9800円と低価格ながら隠面処理やサーフェイス処理をサポートし、でき上がった絵を『KID98』などのグラフィックツールで利用することもできます。

「3D画像を手軽に描きたい」そんなあなたにツァイトから！

トピックス

今月は、好評のプレゼントが品不足のため、ありません。ごめんなさい。来月は、ガンバルから、ヨロシク!

ゲームミュージック

ついに登場!

DRAGON SPIRIT

~EMOTIONAL SOUND OF NAMCOT~

君たちはもう、『ドラゴンスピリット』(PCエンジン用ソフト)やったかな。E・JUNは、左手が痛くなるほど(ジョイパッドの握りすぎ)やりこんでしまったのだ。

おかげで、なんとかAREA 7まで攻略することができたんだけど、最終面のAREA 8がむずかしくって、まだ、クリアできていないのだ(じつはザウエルにさえ会っていない)。ん〜、だれか助けてくれい。そういえば、KAMEがジョイスティックほしがってたけど、今になってみれば、うなずける。

というわけで(何が、というわけ、だったんでっしゃろうか)、アポロンから初登場のナムコ・ゲームミュージック『DRAGON SPIRIT〜EMOTIONAL SOUND OF NAMCOT〜』が去る2月5日に発売された。今回は、『ドラゴンスピリット』、『妖怪道中記』、『ギャラガ'88』の3タイトルを収録。PCエンジンの音をエフェクト処理(ナムコの担当者が自ら演出)することにより、PCエンジン・オリジナルの音よりも、さらに感動のサウンドが楽しめちゃうのだ。

また、通常のBGMに加え、『ドラゴンスピリット』では、SE(サウンドエフェクト)入りBGMを、『妖怪道中記』では、ゲーム未収録のゲーム・スタート音や、途中までしか聴くことのできなかった、三途の川とエンディング(極楽バージョン)のBGMが最後まで収録されている。CDは、99トラックがすべて使用されていて、そのうち60トラックにSEコレクションが収録されている。

そのほかに、ジャケット・ステッカー(カセットのジャケットを流用)、エリア5の楽譜もついている。

お値段のほうは、CDが3000円、CTが2500円となっている。

サイトロンレーベル ―― G.S.M.シリーズ

『大魔界村』

カプコンファン待望の最新ゲームミュージック『大魔界村』が1月11日にON SALEとなった。

曲は、『大魔界村』、『ロストワールド』、『1943改(新曲のみ)』の完全収録に加え、カプコンサウンドチーム「アルフ ライフ ワ ライフ」によるアレンジバージョン2曲(『大魔界村』、『ROCKMAN 2』)を収録している。

『大魔界村 ARRANGE VERSION』は、「Accum Oraison(緑の摩天楼)」と「Angle mort(死角の天使達)」からなっている。

「Accum.Oraison」とは、人々の祈りや思いの集積という造語で、砂漠の中の緑の摩天楼にたとえたもの。

「Angle mort(アングルモート)」は、死角に生息する天使Angelをひっかけて

作った造語。まあ、堕天使の楽園といったところか。

ピクチャーCD(CDのみ)、楽譜、カプコンサウンドチーム解説書付き。CDが2800円、CTが2500円となっております。

あの『R-TYPE』のスタッフが贈る超話題作！
『イメージファイト』

サイトロンとしては初、ファン待望のアイレム・サウンド『IMAGEFIGHT』が、去る1月21日に発売されたのである。

今回は、前評判が異常に高いシューティングゲームの最新作『イメージファイト』の完全収録をメインに、難易度の高さと根強い人気を誇る『最後の忍道』、そして『ビジランテ』がオリジナルで収録されている。また、なんと言っても今回の目玉は、アイレムサウンドチームによる初のアレンジバージョン『GAMEWARS』だ。これは、時間にして14分を超えるアイレムのゲームをメドレーアレンジした大作に仕上がっているのだ。

また、サウンドと同様にビジュアルにも力が入っていて、CDディスクに『イメージファイト』の画像を取り込んだピクチャーCDとなっているのであ～る。

楽譜とサウンドスタッフ解説書がついて、CDが2800円、CTが2500円となっておりやす。

一枚まるごとテクモ『忍者龍剣伝』サウンド

先日、2月1日に発売された話題の新作『忍者龍剣伝』。

同名タイトルで業務用とファミコンソフトを同時に発売という、異例のプッシュをしているテクモ。音楽もゲーム同様に異なった楽曲をそれぞれ持っているため、この作品にも業務用のオリジナルとファミコン版のグレードアップバージョンでそれぞれ収録しているのだ。

また、ファミコン版のアレンジとして「蘇る龍剣伝説」を収録している。ビジュアルも、当然ピクチャーCDとして龍剣伝の美しいグラフィックを取り込み、強化をはかっているのだ。

全48曲の『忍者龍剣伝』、サウンドスタッフによる解説書付きで、CDが2800円、CTが2500円となっているのであります。

当選者発表

ソフトハウスエクスプレス12月号
「アポロン音工ゲームミュージック人気投票」発表

12月号の特別企画として行った〈アポロン音工ディスコグラフィー〉の「ゲームミュージック人気投票」の結果が出たので、お知らせしよう。

はっきり書いて、かなりの大穴だったこの企画。なんと応募総数75通によって、1位に輝いたのは、やっぱり『ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート』でした。2位になってしまった『スペース・オデッセイ・グラディウスII〜ゴーファーの野望〜』ではありましたが、得票数の差はわずかでした（まあ、元が少ないんですから、あたりまえですわね）。

そして、なんとこの中から5名に『ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート』をあげちゃおうってんだから、これに応募した人は、すんごく得しちゃったわけなのね。

それでは、発表いたしましょうか。

ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート　当選者

岐阜県各務原市	馬場岳士
大阪府大阪市	三原文和
静岡県裾野市	勝又　康
大分県下毛郡	山本和三
千葉県八千代市	伊藤正芳

以上5名（敬称略）でした。

1月号ソフトハウスエクスプレス拡張版パート3当選者発表

SPS賞

千葉県香取郡	菅澤博明
秋田県大曲市	佐々木拓也

ソフトスタジオウィング賞

京都府与謝郡	小長谷哲夫
石川県金沢市	泉　康裕

エニックス賞

（ジ・オールド・ヴィレッジ）

鹿児島県鹿児島市	直島秀樹
大阪府池田市	山県敬彦
神奈川県厚木市	鈴木宣康

（バーニングポイント）

高松市番町	川野祥靖
京都市南区	細川秀人
東京都八王子市	小俣信之

NCS賞

大分県別府市	多田明秀
大阪市住之江区	三原　拓
奈良県御所市	古川賢治
和歌山県橋本市	薮上　朗
徳島県徳島市	平田仁志
秋田県能代市	木村崇弘
東京都板橋区	中野治正
東京都杉並区	岩谷義之
愛知県名古屋市	山田道子
愛知県豊田市	前田照彦

アルシスソフト賞

大分県中津市	徳留直樹
島根県那賀郡	石原寛士
和歌山県田辺市	市田秀樹
奈良県天理市	中田勝仁
兵庫県明石市	庄司　寛
愛知県西春日井郡	岡本貴浩
愛知県豊川市	竹本格久
神奈川県相模原市	沼田卓弥
横浜市金沢区	今村浩二
茨城県取手市	堀越正致

システムソフト賞

宮崎県児湯郡	永友史雄
大阪府寝屋川市	宮地若彰
東京都豊島区	森本　斉
埼玉県北本市	大木英生
秋田県北秋田郡	殿村元尚

リバーヒルソフト賞

岩手県遠野市	菊池光幸
千葉県印旛郡	白井克明
埼玉県所沢市	日置　猛
東京都大田区	山村　誠
富山県礪波市	藤本勝也
愛知県名古屋市	鶴田真一
大阪府東大阪市	榎本貴行
広島県広島市	原　一美
広島県広島市	松脇和雄

シンキングラビット賞

茨城県勝田市	坂井純一
岐阜県本巣郡	小川真喜子
静岡県御殿場市	大谷和男
愛知県名古屋市	富田幸靖

テクノソフト賞

福島県いわき市	高田英夫
福井県福井市	山口英毅
石川県松任市	島崎　悟
大阪府堺市	瀬尾完治

（以上敬称略）

追っかけ情報

先月号で紹介した「T&Eマガジン」のディスクスペシャルを入手したので、紹介しちゃいま〜す。

T&Eマガジン ディスクスペシャル

先月号の〝ソフトハウスプレス〟のコーナーで紹介しました「T&Eマガジン」。これの〝ディスクスペシャル〟を手に入れちゃったので、取り上げてみたのでありんす。

MSX2用で、2枚組の『ですくすぺしゃ〜る』。ん〜、なかなかよい出来なので、感心しちゃいましたです。

「新春座談会」は、面白い内容ではあったが、途中で入る笑いが、少々しつこいような気もしました。

なかでも気になったのが、「スーパースクープ『ハイドライドX』(エックス、ペケではない)」。

え〜！　『ハイドライド』がまた出るの？　完結したんじゃなかったの？

という皆さん。そうでしょう、そうでしょう。でも、『ハイドライド』が出るってんじゃなくて、プログラマーの某内藤氏が、2年ごしで製作中というとんでもないロールプレイングがあるらしいのだ。そして、厳しい(いや、こういうばやいは、激しいと言うべきか)よぴかば氏の追及の前に、しだいにその全貌を明らかにしていく『ハイドライドX』の謎。しかも、「○△ROM」なんていう名前まで……。

2枚目、ディスクBのほうは、読み物ではなくて、MSX版『レイドック2』のオープニング・デモに始まる新作ゲームのデモの嵐なのだ。特に、『GD』予選走行は、実際に走って遊ぶことができる。ただ、ちょっと操作性が……？と思えました。

それともう1つ、オマケゲームとしてついている、バリバリシューティング『ARUGO-J』。思わず、投稿ゲームか……という声もありましたが、それなりに遊べますデス。

というわけで、T&Eファン必見の『て〜あんどえ〜まがずん、ですくすぺしゃ〜る(あんど、ふぇすてば〜る)』なのでありました。

『ディスクスペシャル』タイトル画面。

新春座談会スペシャル。ちょっとアブナイ話も。

情報を聞き出すためには手段を選ばない。

オマケの〝GD予選走行〟。

カミング・スーン

これからはシミュレーションが面白くなる。
移植第1作の発売開始を間近にひかえた
Micro Prose Japanに取材を決行！

Micro Prose Japan

アメリカン・ソフトハウスの
実力を、まざまざと見せつけ
られてショックの連続。
パソコンゲームは、
新しい淘汰の時代に
入ろうとしているのか？

海賊旗を持ってウレシそうな長田さん（営業部長）。

本気で日本のユーザーにアピールするものを作る

徹底攻略法のページでも紹介しているが、『パイレーツ』が2月中旬にも発売の予定だ。マイクロプローズジャパンとしては第1作となる。新しい会社なのかなって思うでしょ（じつはダマシも知らなかったのだが)。マイクロプローズはアメリカで3Dのフライトシミュレーターを主力に急成長を続けている人気ソフトハウスなんだ。日本に子会社ができてから、かれこれ2年になろうとしているという。

なぜ、そんなに長い期間沈黙を続けてきたのか。それは、本気で日本の市場に取り組もうとしているからにほかならない。ここ数年、ベストセラーを記録したゲームの単発的な移植や、日本支社の不調など、海外の有名ソフトハウスにとって日本の状況というものはとても楽観的とは言えない。それでも、彼らにはよいものを作っているという自信があるし、性能のよいハードウェアを大量に生産していて普及率の高い日本は魅力的に映るのかもしれない。それに、世界じゅうで売れているのに、日本でだけはダメというのもプライドが許さないだろう。

日本で流行しているゲームと、アメリカで売れているゲームとは、確かに根本的な質が違う。そっくりそのまま移植したのでは、グラフィックなど、日本のユーザーには拒絶されてしまうような要素も少なくない。操作性にしてもジョイスティックがメインだけれど、もともとアルファベットで育っているアメリカ人にしてみれば、キーボードを使うのはあたりまえだ。

そういったことをすべて踏まえて、プログラムの移植テクニックで対応できるところは直し、また日本人の知らないゲームの楽しみ方は積極的に伝えていこう。そのための準備に追われるうちに、長い時間がかかってしまったのだという。日本のユーザーに根づいてしまった「移植ゲームは、処理が遅かったり、日本語がおかしかったりして、なんとなくプレイしづらい」というイメージを一気に払拭するのは大変なことなのだ。

最新の3Dシミュレーションに絶句！

PC-98への移植が進められている攻撃ヘリコプター・シミュレーションの『GUNSHIP』と、今話題のステルス戦闘機を扱った最新作『F 19』のIBM PC版を見せてもらった。はっきり言って、とんでもないゲームだ。どちらも、とてもパソコンで処理しているとは思えないほど速い。グラフィックはポリゴンといって、キャラクターやパターンではなく座標やベクトルでデータ化してある図形を毎回かき直していく。どんな大きさ、角度でもかけるかわりに、処理しなければならないデータは膨大

なものになるはずだ。それがアクションゲーム顔負けの速さで動いているのだから、興奮せずにはいられない。

メーターの針が動いたりインジケーターランプの色が変わるなど、必要な情報はすべて画面内のグラフィックで読み取れる。数値の表示でごまかされている部分は皆無といっていい。本物志向という以前に、プレイヤーとのインターフェースはこうあるべき、という具体的な姿を見た気分だ。

フライトシミュレーターにありがちなむずかしさも、練習飛行から実戦さながらのリアル版まで、細かく選べるようになっているからまったく心配ない。いちばん簡単なモードにすると、無敵バージョンのシューティングゲームより簡単で、しかも画面はそのままダイナミックだから興奮度はめちゃ高い。そのインパクトといったら、「フライトシミュレーターを親のかたきと嫌っているヤツ」を「日に一度はプレイしないと眠れない」ぐらいに変えてしまえるほど、といったら伝わるだろうか？

製品版が完成するまでは撮影を許してもらえないので、今回は残念ながら紹介できないが、『GUNSHIP』のほうも、もうまもなくレビューできるだろう。

ゲーム開発の主張の違い

平林さん(事業本部長、まん中)はダイナミックな操縦で楽しませてくれた。

あれほどのプログラミング技術は、もちろん一朝一夕に得られるものではない。長い間フライトシミュレーターを作り続けてきた蓄積があるからだが、マイクロプローズのゲームが受けている理由は、単なるテクニックではない。3Ｄのグラフィックは､「ゲームに環境を与える」だけで、それだけでゲームとして成立するわけではないという話も、次々とゲームを見せてもらっていくうちに納得できた。

製作するタイトルが決まると、徹底的に資料を調べ時代考証をし、十分に開発期間をかける。『GUNSHIP』で2年、『パイレーツ』でも1年以上かかっている。それだけ手間のかけられたゲームを移植するからには、ただプログラムが正常に動いていればよいというのではなく、オリジナルのゲームが持っている楽しさを損なっていないか、雰囲気まで含めて移植版に再現されているか、というところまでできていなければ商品として発売できない、というキビシイ態度だ。

マイクロプローズジャパンから、いよいよ本物の移植版が発進する。今年はシミュレーションファンが増えることは確実だね！

Micro Prose Japan

アイドル探検隊⑦
藤谷美紀ちゃんの巻

ドクトルグッチーの
今月のこれがイチバン

J.D&ブルックリンの
映画にもいろいろある

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

ベラ子の怒濤の小物グラフィティー

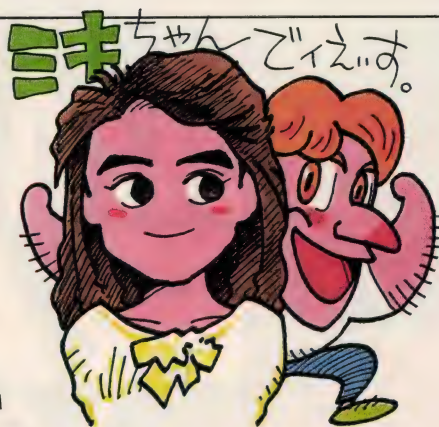
くろんまの
I LOVE アーケードゲーム

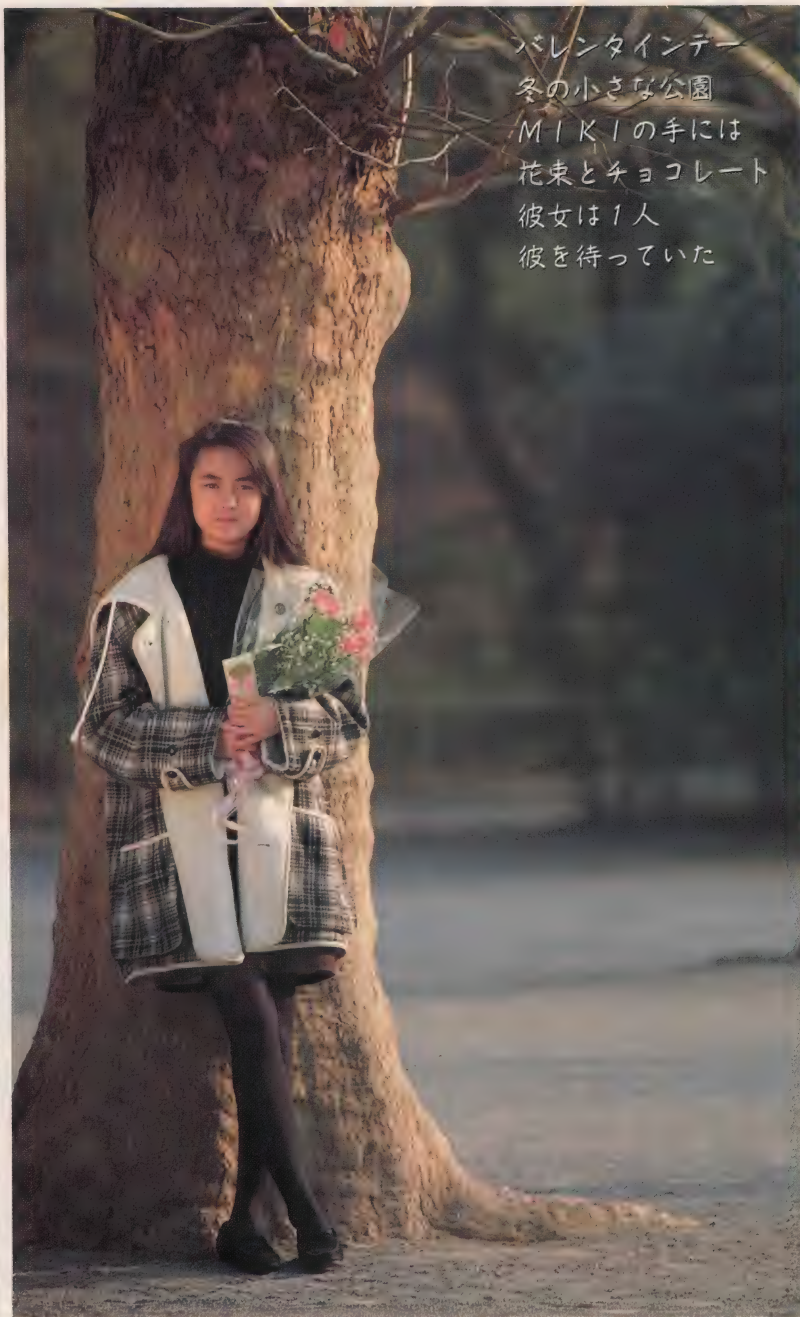
今月のアイドルは、藤谷美紀ちゃんだぞ。アニメは、ガンダムの新作の登場！ ウルトラシリーズおもちゃの特集もあるよ。

ドクトル・グッチーの

アイドル探検隊7

藤谷美紀ちゃんの巻

第1回全日本国民的美少女コンテストでグランプリを受賞！
以後、人気街道を大人気躍進中のフジミこと美紀ちゃん!!
バレンタインデー特別企画でお送りシマス！

バレンタインデー
冬の小さな公園
MIKIの手には
花束とチョコレート
彼女は1人
彼を待っていた

MIKIの初恋は小学5年生の時

ロバート（以下R）／ハ〜イ！　みなさんお久しぶり、ロバートでェス。1989年第イッパツ目のアイドルは、ズバババーンと人気急上昇中の藤谷美紀ちゃんデェス。今回のインタビューは、私と、編集部に出没する謎の文章書き(ライター)″ミスターX″が行いマスですよ〜ん!!

今回、バレンタインデーというコンセプトで撮影しましたが、今までチョコレートなんかをプレゼントしたコトありますかァ？

美／ええ、あります。

R／ゲビーン!!　だ、誰です一体!?　いっつの時なんデス!!

美／小学校……5年生の時カナ？　5人くらいの男の子にチョコあげたんですけど、その中に1人、本当に好きな人がいたんですよ。で、ほかのコにわからないようにコッソリ大きいのをあげたんです。ウフ♡

X／……どんな人でした……？　ボソ。

美／うーん、ちょっと色が黒くって、おもしろくて、勉強もスポーツもできて、なんか沖縄の人みたいな色の黒いタイプの人でしたね。それ以後は……昨年スタッフの人に配ったぐらいです。

R／ウ〜ン、私もチョコ欲しいデス。ところでデビュー当時に比べ、だいぶ大人っぽくなったような気がしますが。

美／エッ？　そんなコトないですよ。

R／今、何年生でしたっけ？

美／高3です（笑）。

陽だまりの中
MIKIは
まだ見ぬ彼に
思いをはせる

R／フムフム。
美／……ウフ！(笑) やだぁ、信じました？ 中3ですよ!!
R／ズゲ〜ン!! 信じてしまいましタァ〜!! こりゃまいりましたネ！
美／アハハ！ お茶目でしョ。お茶目って言葉、今スタッフの間ではやってるんですヨ。
R／ウ〜ン、お茶目ですネ！
美／なにかというとお茶目なんです。
R／今、一番楽しいコトは何ですか？
美／ウ〜ン、やっぱりガッコですね。もうちょっと遊びたいんですけど、仕事も楽しいですからネ。ファンレターなんかも、最近よく返事書くんです。
R／どんなレターに返事を書くんですカァ？

美／そうですねー。感動する手紙って言うのか、私のコトをよく知ってるなって手紙には、ついうれしくなって返事を書いたりしてますネ。
R／なるホド。そーゆー手紙を書けば、返事をもらえる可能性が高い、と。ファンのみなさん、そーゆー手紙を書くよーに。
X／……あの……、休みの日なんかは、どんな……ことをしてるんですか……。
美／たいてい寝くさってます。
R／オゥ!? ネクサル!?
美／え!? そんなふうに言いません!? 死ぬほどず——っと寝てるの。
R／寝くさるアンドお茶目。ウ〜ン、フジミ語録ができそうですネェ。
美／私、なまってんのかしら（笑）。ウン、休みの日でしたね。あとはですねェ、渋谷あたりに買い物に出かけたりしますね。友だちやお母さんと。服とかは自分で選べないんですよ。すっごい優柔不断で。

プロフィール

藤谷美紀（ふじたに・みき）
本名／金谷満紀子（かなや・まきこ）
昭和48年9月15日生まれ。血液型O型。
身長162cm。B77・W56・H80。
出身地／愛知県名古屋市。
'87年8月「第1回全日本国民的美少女コンテスト」グランプリ受賞。以後、同年10月のTV番組「美少女学園」主演。翌年4月5日に「転校生」でレコードデビュー。着実に活躍を続けている。現在4枚のシングルと、1枚のアルバム、そして1本のビデオが発売中。

R／オッと、そろそろ時間ですね！ では最後に、今年の抱負なんかをうかがってみたいと思いマス。

美／ハイ。今年は昨年以上に、コンサートなどの活動もハリきってやっていきたいと思いますので、ぜひぜひみなさん、機会があったら見に来てやってください。

R／ハァ～イ、サンキュー!! ところでミスターX。ほとんど何もしゃべりませんでしたが、どうしたんですか？

X／……あ、あの……。

美／ハイ？

X／あ、あ、あ、握手……して……ください。

R／オオ〜ゥッ!! 何てコトです!!

──とまあ結局、ミスターXは美紀ちゃんと握手を交わし、不気味にほくそえんだのだった。クスン、美紀ちゃんゴメンなさい。てなわけで、今回も撮影は無事終了したのデシタ!! みなさん、今年も美紀ちゃんの応援ヨロシク。

MIKIちゃんの本命チョコレート それをもらうのは ひょっとして君かもしれない‥‥

1回限りだけど…
MIKIちゃん情報局！

サイン入りテレカを10名に！ ほしい人は207ページを見てくださいネ！

最新シングルの「微成年」ワーナーパイオニアより好評発売中デース。

R／でやハハ！ 今月はどーでしタ？ ではここで、美紀ちゃん情報を3本。まずは1月25日発売された最新シングル「微成年（びせいねん）」。ちょっと背伸びした女のコの心情を、美紀ちゃんが情感タップリに歌っておりマス。今までの曲とちょっと雰囲気違ってるので、ファンの人はチェック！

お次は3月26日より、美紀ちゃんのライブ（今までのアイドルのコンサートとは、一味違いマス）が各地で開催されるのデス。3月26日札幌、29日名古屋、30日仙台、4月1日大阪、2日福岡、4日東京デス。問い合わせは、次に説明するファンクラブ事務局へ。

んでファンクラブ情報。美紀ちゃんのF・C“MIKI－Class”では、現在会員を広く募集中！ 入会すると美紀ちゃんと一緒のバスハイクや、イベント、豪華な会報など盛りだくさん。入会方法はお近くの郵便局へ行き、下記のあて先へ郵便振替で、3000円（入会金＋半年分の会費）を振り込むコト。〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-15 東京セントラル表参道ビル403号㈱オスカープロモーション内“MIKI－Class”入会係。振替番号は東京5－254701。電話番号は03-401-5599デス。間違えないようにしてくださいネ。

んでもっておなじみのプレゼント。サイン入りテレカを10名様に！ 応募方法はP. 207を見てくださいネ～ン！

さて次号はどんなアイドルが飛び出すか。みんな希望のアイドルを、バンバン教えてクダサ～イ。んじゃネ。

撮影／森山成雄 イラスト／近藤豊丸

ANIMATION VIDEO

ドクトル・グッチーの
今月のこれがイチバン

今回はアニメのページは、ゆったり3ページになったぞい！リバイバルのガンダム、クラッシャージョウなどがメジロ押しじゃ。期末試験をぶっ飛ばせ！　春休みに向けてガンバルのじゃゾ!!

あの名作がビデオで帰って来た！ 注目度No.1

クラッシャージョウ
氷結監獄の罠

全2巻

完全新作オリジナル版。全2巻。第1巻はバップより現在好評発売中。定価は9800円（LDは7800円）。第2巻は5月に発売予定。

主人公のジョウ。父のあとを継ぎ、宇宙のなんでも屋"クラッシャー"となる。彼の率いるチームは、クラッシャーのなかでも一、二の腕を持っている。

（本文中、グッチーはG。アシスタントのミポリンはMになりまス）

G／いやー、なつかしいのゥ。知っとるか？クラッシャージョウを。

M／やっだなーっ、そんくらい知ってますよ。高千穂遙・原作の本格的スペースオペラでしょう（朝日ソノラマ刊）。作品自体もさることながら、ガンダムなどでおなじみの、安彦良和さんのさし絵も話題になったんですよね。

キリウス政府は、ジョウたちを罠にはめる。なぜ!?

G／ウッ……、相変わらずよく勉強しとるのゥ。

M／ホホホ。83年には劇場用アニメとして公開され、大人気になったんですよね――ッ！　私、見に行きました。

G／てめ――ッ！　そんなに知ってんなら、ワシなんていらないじゃねーか。

M／てめ――とはなんだ！

G／……ゴ、ゴメンなさい。じゃ、私は今回のビデオ版の紹介するね……。

M／はよせんかいッ！

G／へへ――ッ。……ブツブツ、かわいいんじゃが、相変わらず怒るとコワいのゥ。コホン。では今回のビデオ版の紹介じゃ。ストーリー、設定、作画、すべて新作なのじゃ。おなじみ宇宙のなんでも屋"クラッシャーのジョウ"はキリウス政府の依頼を受け、惑星オーロへと向かう。オーロへと落下しつつある衛星デブリには、多くの政治犯が収容されている。ジョウの任務はこの政治犯を救出することだったが、事件には裏があった！

▲新調されたスペーススーツ。クラッシャーは、違法行為以外なら何でもこなす、超エリート集団なのだ。

◀チームの機関士リッキー。15歳の少年だが、キャリアはすでに3年以上もある。

◀クラッシャー歴1年のアルフィン。元はピザン政府の王女という過去を持つ。

ジョウの父とペアを組んでいたタロス。◀ジョウのお目付け役的存在。体の8割がサイボーグ化され、無類の強さを誇る。

大ヒット間違いなし!! 新たなガンダムの発進

機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争

全6巻

完全新作オリジナル版。全6巻。第1巻は3月25日、バンダイより発売。定価は4800円。以後、毎月25日に2～6巻を発売していく予定。

G／♪ガン、ガン、ガン！ ガンダムだあ～ッ！♪

M／何です？ そのバカくさい歌は？

G／今作ったガンダムの歌じゃ。

M／……。楽しいですか？

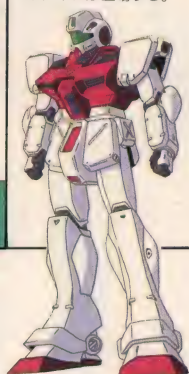
G／うるさい！ そんならおまえが紹介せんかい！ ええッ!?

M／おお！ 紹介したろーやないか！……コホン。さて今回の新しいガンダムは、第1作のガンダムの時代、つまり地球連邦とジオン公国がドンパチやっている1年戦争時代のお話なのです。えー、大戦末期、連邦軍はニュータイプ・パイロットのアムロのために、あらゆる面でパワーアップした〝ニュータイプ専用ガンダム〟を完成させました。ちなみにニュータイプってのは、人類が宇宙という空間に適応した結果、反射神経、理解力、判断力が著しく向上した、次の時代をになう人々のことです（わかったかな？ 千葉県の阿南宏一クン）。それを知ったジオン軍は、新ガンダムを奪取すべく、北極に特殊部隊を送り込みますが、すんでのところで新ガンダムは宇宙へ運ばれてしまいます。一方、宇宙に浮かぶ植民都市(コロニー)の一つ、サイド6に住む少年アルは、偶然このガンダムを目撃。それから彼の運命は、大きく変わっていくのです……。

新ガンダムのテストパイロット、クリス。物語の鍵を握る一人だ。

臆病な少年アル。彼がジオンと、連邦のパイロット、それぞれと友達になったことにより歴史が変わる！

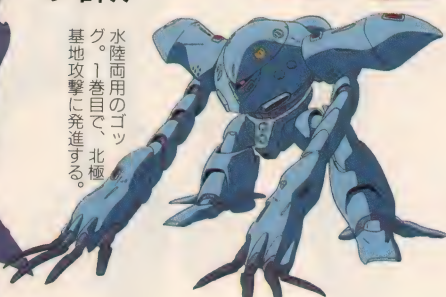
キャラクターデザインは、マクロスなどでおなじみの美樹本晴彦氏が担当。

連邦軍の主力モビルスーツ・ジム。いくつかのタイプが登場する。

ド迫力のモビルスーツ群!!

ニューデザインのザク。デザインを担当したのは、メカデザイナーの出渕裕氏。

生まれ変わったゲルググ。モビルスーツのデザインは一新されている。

より重装甲となったドム。ガンダムの見どころの一つはモビルスーツ戦。

水陸両用のゴッグ。1巻目で、北極基地攻撃に発進する。

幻の作品収録

幻のフィルムを収録／ファン必携のビデオだ

ルパン三世シークレットファイル

未公開フィルム収録版。3月1日、東宝ビデオより発売。定価5500円。テレビ版のパイロットフィルムや、予告編などを網羅。

こいつが幻のパイロットフィルムだ！

17年間の歴史が、この1本に。

G／今さらルパンに関して、説明する必要はなかろうて。ヨイヨイ。
M／このビデオは、ファンには幻とされていたテレビ第1作のパイロットフィルム（試作フィルムのこと）と、劇場版のパイロットフィルム。さらに全4本の劇場用作品の予告編を収録。これ1本でルパンのすべてがわかるようになっているのです。
G／とくにルパン以下、全員のキャスティングが一新された「風魔一族の陰謀」の予告編は、昔ながらのファンにはヘンな感じで楽しいゾ。
M／ウワサですけど、また新作を作るというハナシですし……。
G／89年は、ルパンにも新作で復活してもらいたいもんじゃのぅ。
M／ワックワク！

新作

スキーシーズンこの1本を見よ

きまぐれオレンジ★ロード 白い恋人たち

3月1日、東宝ビデオより発売。定価5500円。うれしなつかしオレンジ★ロード。

おおっと恭介ピ～ンチ！ 超能力で何とかせんかい！

スタッフはテレビとまったく同じ。 ラストはじつに感動的なのだ。

G／放映時はティーンのアニメファンを中心に人気の高かった、あのオレンジ★ロード待望のオリジナルビデオじゃ！ 恭介、まどか、ひかるの3人は、恭介の祖父母の家へスキーツアーに。ところが恭介とまどかの2人は、突然のなだれにあい、岩穴に閉じ込められてしまう。そこでぬわぁんと！ 恭介らはこの土地の伝説である、怨霊に襲われて(？)しまう。まどかのヌードなんてとんでもない幻を見てしまう恭介！
M／スケベなやっちゃの——ッ！
G／はたして2人の運命は!?
M／ベベンベンベン。いったいどうなるんでしょう。
G／続きはビデオを見てのお楽しみじゃ。
M／トホホ。よくあるオチで、おあとがよろしいよーで……。

Dr.グッチーの アニメ質問箱

G／質問箱の前に、諸君に聞いてもらいたいことがある！ P.104のプロフェッサーMのページを見たか！ ええぃ、悪の権化の分際でこのワシを悪人呼ばわりするとは！ いいかげん本気で腹が立ってきたぞォ！ 次号はプロフェッサーMをこのページに呼びつけて、堂々と対決したる！ ゼェ、ゼェ……。
M／トシなんだから、無理しないほうが……。
G／ウ、ウム。
M／それでは今月の質問。熊本県の船津龍雄さん。「掲載されるアイドルは、やっぱり独断と偏見で決まるのでしょうか？」
G／ウム……。答えはいたって簡単じゃ。あたりまえ！ そのとおりじゃい！っつーことかのぅ。ワシは満里奈ちゃん、担当の渡辺ブルック氏は工藤静香ちゃんのファン。今年はやるぞーッ！
M／あーあ、ページの私物化やなー。取材のときにサインなんかもらったりしてないでしょーね？
G／ウッ！ ウウ……。船津さんには、希望商品の増田未亜ちゃんのテレカをプレゼントするぞ！
M／ごまかすなっつーの！
G／んじゃまた次号！

2月のビデオと大プレゼントコーナー!!

今月の新作ビデオ

生稲晃子 1917 AKKO REVOLUTION

われらが生稲ちゃん待ちに待ってた1stビデオがついに登場したぞ! ウレP!!

今までの曲がみんな聴けマース!

ウヒョヒョ。コンサートだけでなく、キワどい質問のコーナーもあるのデ〜ス。

R/ハ〜イ突然ロバートでェス。このビデオは、基本的には昨年11月30日の、日本青年館での1stソロコンサートを中心に構成しているのデスが……。

G/デスか、何じゃい!?

R/ハーイよくぞ聞いてくれましタ。コンサートだけでなく、ニュース番組ふうのコーナーあり、パロディーCFあり、3分間クッキングあり、歌う天気予報ありと、バラエティーに富んだ内容になっているのデ〜ス。

G/ぬなな!?

R/アッコちゃんて、コメディアンとしての才能もあったんですネ! さらにラストには、新曲「ファンファーレが聴こえる」もバッチシ入っておりますデース。これで定価5800円は、本当にお買い得だと思いマース。

G/ワシはもう買ったぞ!

「1917 AKKO REVOLUTION」ポニーキャニオンより、定価5800円で好評発売中。今月一番のおすすめ。

校則なんてナーンセンス!! ぼくらの7日間戦争

M/出ましたねー。ついにビデオで。去年公開されて大ヒット! 宗田理原作で、あの宮沢りえも出演してる話題作! 同世代の共感よびまくり。

G/ウム。校則にしばられとるのはどこも一緒らしいのう。学生諸君にぜひ見てほしい一作じゃ。

M/アタシも戦車乗りたーい!

キビシイ校則にアキアキの11人は……。

ついに授業をボイコット! そのうえ隠された戦車を見つけて大騒ぎに……

東宝ビデオより、定価1万4800円で好評発売中。

CBS/FOXさんの戦争傑作映画2本

R・ミッチャムとC・ユルゲンスの繰り広げる熱き男の戦い!! 眼下の敵

G/これぞ男の世界! 戦争アクション映画史上屈指の名作じゃ! 第2次大戦下の南大西洋を舞台に、米駆逐艦と独Uボートの繰り広げる息づまる死闘! 戦闘シーンもさることながら心理描写が見どころじゃ。

英海軍中佐の実話が下敷きの屈指の超大作/CBS/FOXビデオより、定価1万2500円で好評発売中。

爆雷と魚雷の攻防シーンは必見のド迫力!

ヘミングウェイ不朽の名作!! 武器を捨てた手に愛を持って…… 武器よさらば

M/文豪ヘミングウェイの代表的名作の映画でーす。第1次大戦の最中、北イタリアでめぐり会うアメリカ兵とイギリス人看護婦。2人の間に芽生えた恋は、あまりにもはかなく美しかった……。ナ、涙がぁ〜〜。

R・ハドソン、J・ジョーンズの共演がみごと。CBS/FOXビデオより定価1万2500円で好評発売中。

戦争映画に形を借りた傑作ラブロマンス!

人類絶滅の危機迫る!!
いま立ち上がる1人の男!!

地球最後の男オメガマン

主演のC・ヘストンは、『猿の惑星』でおなじみ。この作品でまた地球の最後を見た男に。

M／こ、これはコワイですねぇー!?
G／ウム。近未来の細菌戦争の話じゃ。ソ連と中国の間で使われた細菌兵器によって、人類全体が死滅の危機に……。
M／で、わずかに生き残った人間も、細菌の毒で真っ白け。
G／ただ1人、ワクチンのおかげで無事だった男、それが〝オメガマン〟というわけじゃ。
M／でも、現実に起こりそうな話なんで、ワタシ、コワイわぁ。
G／なーにがじゃ。
M／なんですってえ!

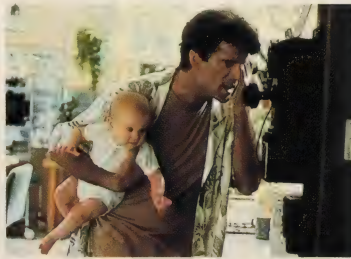
あったらコワーイ。でもありそうな、そんなお話。ワーナー・ホームビデオより。定価1万5800円で3月10日発売予定。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

全米で大ヒット!!
5人に1人は見てる話題作!!

スリーメン&ベビー

突然、降ってわいた赤ん坊に3人はてんやわんや!

M／赤ちゃんて、ホントかわいー。
G／なんじゃ?　もう作ったのか、気の早い——ズゴンッ!　……スマン。
M／アタシじゃなくて、このビデオよ。3人の独身男が同居してるとこに、突然現れた赤ん坊。慣れない子育てに右往左往。赤ちゃんよりも、振りまわされる男たちのほうが、かわいいかも。

やがて、3人は情にほだされ赤ん坊に夢中になる。

G／とにかく面白いからのう。赤ちゃんだけならまだしも、さらに麻薬取引にも巻き込まれるし、もうしっちゃか、めっちゃかじゃ。
M／何度見ても、面白くて、ホノボノしちゃう、ファミリーコメディーですね!
G／ウム、監督がレナード・ミスタースポック・ニモイというのも、話題じゃったな。

『赤ちゃんに乾杯』('85、フランス)が下敷きの作品。バンダイより、定価1万4800円で好評発売中。

アニメファン必見!!
話題の作品情報が満載だ!!

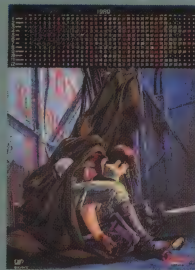
電影帝国VOL.2

G／こ、このビデオは!!
M／あの、うわさの?
G／バンダイが送るアニメ情報ビデオマグ『電影帝国』第2巻ではないか!　わがコーナーのにっくきショーバイガタ……いや、いや、素晴らしい情報ビデオじゃ。キャスターに、あの出渕裕に川村万梨阿。ゲストは『ガンダム0080』のクリス=林原めぐみも出とるぞ!
M／話題のアニメ情報がたぁっぷり。ワタシタチも必ず見て参考に……。
G／ウホン。ゴホン。ま、アニメファンは見とくように!　とにかくうれしい情報が盛りだくさんなんじゃ!

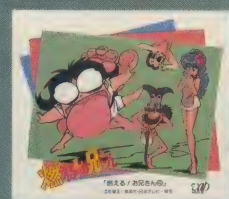
NOW PRINTING

アニメビデオから映画まで、とにかくたっぷりの一本。バンダイより、定価1980円で、2月末発売。

今月の太っ腹コーナー!　バップさん、バンダイさんありがとう

G／てなワケで!　今月はドドーンと一気に7大商品をプレゼント。
①機甲猟兵メロウリンクカレンダー=5名
②超音戦士ボーグマンカレンダー=5名
③気まぐれオレンジ★ロード・特製イラストセット=5名
④燃える!お兄さんステッカー=10名
⑤機甲猟兵メロウリンクセル画=5名
　以上、提供はVAPさま!
⑥ビデオソフト『電影帝国Vol.2』=3名
　提供はバンダイさま。
⑦そしてP.202の、藤谷美紀ちゃんのサイン入りテレカ=10名
　以上、合計43名にバーンとプレゼント!　希望商品をハッキリとはがきに書き、①アイドル探検隊で取り上げてほしいアイドル名、②プロフェッサーMを撃滅するためのアイデア、③なんでも質問箱への質問、以上の3つの質問に答え、〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部・Dr.グッチー3月号プレゼント係へ。3月8日の消印有効じゃ!　VAPさんバンダイさん、美紀ちゃんに感謝しつつ、ババーンと送るのじゃ!　今回は確率メチャ高いゾ。

⬆こいつあウレシイ、うわさのビデオアニメ『機甲猟兵メロウリンク』のカレンダーだ!

⬆同じく『超音戦士ボーグマン』のカレンダー。すいませんねぇ。VAPさん。うるうる……。

⬅『きまぐれオレンジ★ロード』のジャケット用イラスト集。高田明美センセのキレーなイラストの3枚セットだぜ。

⬅あちゃー!　おちゃー!『燃える!お兄さん』のステッカーなのだ!

⬅ぬわんと実際の撮影に使われた『機甲猟兵メロウリンク』のセル画!　運のいい人には、背景画つきのセルが当たっちゃうぞ。

J.D.&ブルックリンの映画にもいろいろある

カゼが大流行。幸いにしてJ.D.は、いつもきわどい線で本格的なカゼにならずにすんでいる。くれぐれも、疲れすぎないようにね。健康が一番だな。

ハンサムは得である。

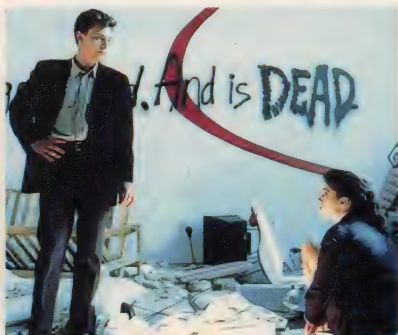
LESS THAN ZERO

レス・ザン・ゼロ

マレク・カニエフスカ監督
20世紀FOX配給
3月下旬公開予定

MTV感覚というフレコミはウソじゃない。新しいアメリカ映画の実感なのである

3人で仲よくドライブ。

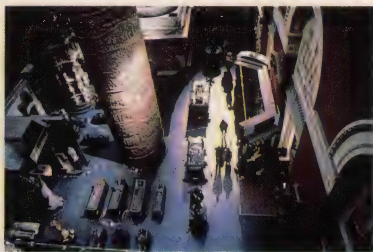
映画の宣伝文句って、けっこう的はずれなのが多いと思う。で、この映画のキャッチコピーは、「MTV感覚でとらえた衝撃の作品!!」となっていて、それは大当たりなのである。監督のマレク・カニエフスカはポーランド移民の息子で、『アナザー・カントリー』を手がけた人。MTV感覚というのは、この人のせいもあるだろうが、エドワード・ラックマンのカメラによるものが多いだろう。なんつっても、あの『マドンナのスーザンを探して』を撮った人だ。冒頭から、バングルズの『冬の散歩道』(あのS&Gのカバー)とともに、ロサンゼルス、ビバリーヒルズのヤシの木とかがばーんと出てきて、音と絵のノリがすっごくよくて、しかも、とにかく絵がきれい。映画に吸い寄せられていく感覚がうれしい。物語は、そのビバリーヒルズあたりに生まれた上流階級の子供たち3人が、高校を卒業するシーンから始まる。アンドルー・マッカーシーのクレイはMITに通うためボストンへ。クレイの恋人だったジャミー・ガーツのブレアは、進学のつもりだったが、やはりL.A.を離れられないということで、モデルとして残る。もう1人のロバート・ダウニー・ジュニアのジュリアンは、父親の投資でレコード会社を始める。そして半年後(だと思うが)のクリスマス休み。クレイが自宅に戻ってくる。ここまでがオープニング以前。ジュリアンは事業に失敗。コカインにおぼれる生活に。そしてブレアも、クレイからジュリアンにのりかえ、ジュリアンほどではないが、やはりコカインに頼る生活。映画は、ジュリアンの落ちて行く過程に、クレイや、ブレアの愛の復活をからませながら、わりに淡々と進んでいく。前半のお祭りのような映像のラッシュから、後半の暗く沈んだ映像が対照的。

むちゃんこ絵になってる。

原作・映画ともに、アメリカの新しい切り口という感じで、けっこう暗い映画だけど見ておいたほうがいいような気がする。主役級のアンドルー・マッカーシーは、『プリティ・イン・ピンク』のあのお金持ちの息子だった人。まだ青くさいという気もするが、甘いマスクは得がたい。ジュリアン役のR・ダウニーJr.は鬼気迫る演技。脇役が多いが、性格俳優としてこれから伸びるのではないか。なにかと話題作と言えよう!

ジュリアン、絶望的!

つねに絵になる2人。

SLIP STREAM
風の惑星・スリップストリーム
スティーブン・リズバーガー監督
東宝東和配給　3月公開予定

ひさびさのSFX大作なのである

近未来の不気味なセット！

近未来の地球。打ち続く環境汚染に大自然が復讐する——神の風〝スリップストリーム〟が吹き荒れ、文明をそして人々を押し流す。それから数年後、生き残った者たちが、荒廃した地球を守るべく、悪と戦うのであった。

ジョージ・ルーカスとコンビを組んで、あの『スター・ウォーズ』シリーズを世に送り出した名プロデューサー、ゲーリー・カーツが制作する超SF大作であるっ！　監督は、コンピュータ・グラフィックスを駆使したアドベンチャーロマン『トロン』を作ったスティーブン・リズバーガー。主演は、〝ルーク・スカイウォーカー〟マーク・ハミル。SFXが『エイリアン2』のブライアン・ジョンソンと豪華スタッフなのだ。

名優F・M・エイブラハムもゲスト出演！

オー、凶暴なお顔……。

HOME BOY
ホームボーイ
マイケル・セラシン監督
日本ヘラルド配給　3月公開予定

ミッキー・ローク新境地！

本格俳優へのステップか！ クラプトンの音楽も最高！

ミッキー・ロークは、どんどんいい役者になっていく。この映画でまたどーんとよくなった。原作は彼自身。うらぶれた流しのプロボクサーの役だが、彼自身10代のときにはプロボクサーをめざしていたということで、心理的な意味で、半自伝的作品といわれている。ホームボーイという言葉は、「ひとつところにずーっと一緒に暮らしてきた男の子たち、つまり、心のよりどころが似た者どうし」とリリースにあるが、まっ、確かにそんな感じ。音楽のほとんどをE・クラプトンが担当しているのも注目！　しぶい映画！

うーむ、しぶい！

YOUNG TOSCANINI
トスカニーニ
フランコ・ゼフィレッリ監督
日本ヘラルド配給　公開中

オペラ映画の巨匠 クラシックの巨匠の実像に迫る！

今世紀最大の指揮者、アルトゥーロ・トスカニーニの青春の日々を扱った映画。監督は、『オテロ』や『椿姫』などのオペラ映画をたて続けに出しているフランコ・ゼフィレッリ。なんとなく、素直に大指揮者になったのかと思うとそうではなく、ハランバンジョウの末に、初めて指揮者になったという彼の苦悩の時期を鮮やかに映し出している。もちろん、クラシックファンにはこたえられない音楽とともに……。『アイーグ』のソプラノには、なんとあの変身したエリザベス・テイラーが出ている。注目である。

まーた、かわいい坊や。

りりしい目！

DARK TOWER
ゴーストインフェルノ
ケン・バーネット監督
ジョイパックフィルム配給
公開中

高層ビルは巨大な墓場だった！

現代都市の象徴、高層ビルに死霊がすむ、という設定のホラー大作である。建物に呪いが取りつくという〝ホーンテッド・ハウス（幽霊屋敷）〟物（ジャンル）の、アイデア豊かな現代版で、主演は、英国の美人ジョニー・アガター。怖がりのG・Fといっしょに見に行くといいね。

ゴーストがいっぱい！

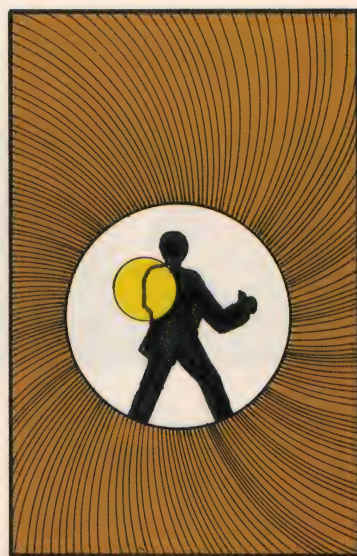
ワテは高所恐怖症やさかい、こんなん見てられんわっ！

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

今月の特集は、スパイ・ゲームだ。複雑な世界情勢のなか、暗躍する影の男たち。非情なるエスピオナージの世界。題して、スーパー・スパイ・ストーリー、私を愛したゲームたち。

特集 スーパー・スパイ・ストーリー

盗聴、待ち伏せ、裏切り、2重スパイ。華麗で、そして非情なスパイの世界

UNDER COVER（アンダーカバー）

極秘書類の入った金庫をめぐり、各国のスパイが繰り広げる争奪戦。敵・味方、だれともわからぬまま、勝者となるのはだれ？西ドイツ生まれの、寒い国から来たゲーム。

プレイヤーがもつスパイカード。ティンカー、テイラー、ソルジャー、小熊のミーシャ（?）というかどうかは知らない。

カウンター。各スパイのポイントを表す。

スパイ。プレイヤーどうしは、お互いにどのスパイなのか知らない。

指令I――極秘書類を奪取せよ

アメリカなら、CIA（中央情報局）、ソ連ならKGB（カー・ゲー・ベーと読む。国家保安委員会）、イスラエルだとモサド、イギリスはMI 6（軍事情報活動第6部。サーカス）、日本には――まあ産業スパイあたりはいるんだろうな。とにかく、諜報活動を行うスパイたちは、実際にもちゃんと存在してたりするのだが、そういったスパイをテーマにしたゲームが、今月の特集。というわけで、イアン・フレミングの007ことジェ

機密書類の入った金庫。

スパイの駒は、ダイスの数だけ動かせる。自分の駒でなくてもOK。また、ダイスの目をいくつかに分けて、複数のスパイをいっぺんに動かすことも可能だ。

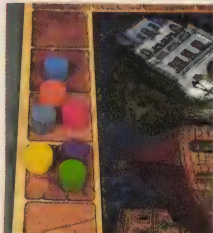
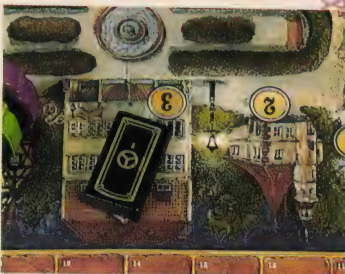
虚々実々のかけひき

ームズ・ボンドからジョン・ル・カレの老スパイ・スマイリー、そして「パタリロ」のバンコラン（ホモの彼も、MI6の少佐）までを頭に描きつつ、ゲームを紹介してみよう。

前置きが少々長くなったので、さっそく本題。まずはボードゲームの「アンダーカバー」だ。スパイどうしの虚々実々のかけひきが主題。極秘書類の入った金庫をめぐって、スパイたちが争奪戦を行う、そんなゲームだ。

ゲームの目的は、いま言ったように極秘書類の入った金庫をターゲットに、屋敷から屋敷へとスパイを移動させてポイントを稼ぎ、早く42ポイントを獲得したプレイヤーが勝利になるというもの。ただし、話はそんなに単純じゃない。この「アンダーカバー」では、自分のスパイ（駒）以外は、どのスパイがだれのものなのかが知らされない。つまり、どのプレイヤーがどのスパイなのかが、いっさいわからないままプレイする。非情な世界なのだ。

ゲームは、まずだれがどのスパイを演ずるかを決める。カードを配るので、自分のスパイはわかるけど、他人のはわからない。またスパイの人数は、6人までなら、必ずどのプレイヤーでもないのが1～2人入る。つまり、ダミー（おとり）がいるわけだ。こういった点も、スパイのゲームならでは。

演じるスパイを決めたら、スパイの駒を教会のマスに置き、金庫を⑦の屋敷のマスに置いて、さっそく諜報戦の開始。ダイスを振ってその目のぶんだけスパイを動かすのだが、もちろん自分の駒を動かしては、すぐにバレる。

金庫のあるマスに入るのが「タッチ」。そのとき、各駒がいるマスの数字が得点になる。その得点に応じて、カウンターを動かしていくわけだ。

タッチをしたら、金庫を移動。どのスパイもいない屋敷へ。

そこでこのゲームでは、だれがどの駒を動かしてもかまわない。しかも、ダイスの目をいくつかに分けて、何人かのスパイを動かすことも可能。こうやって、他人を欺くわけだ。

そして、いずれかのスパイが金庫のある屋敷のマスに入ると、そこで「タッチ」という状態になる。このときすべてのスパイは、自分がいる屋敷の数字（①～⑩まで）をポイントとする。カウンターをポイント分だけ移動させ、さらに金庫を別な屋敷に移動させて、

8、9といった高い得点マスにいるスパイたち。

廃屋（－3点）に追い込まれたスパイ。

そして、タッチに行くスパイ。

はたしてだれがどのスパイなのか！

ゲーム続行。こうして、早く42点をポイントすべく、ゲームを進めるのだ。

屋敷のうち、教会は0点。その隣の廃屋は－3点。これらをうまく使えば、有利に展開することができるが、あまりあからさまだと、正体がバレてしまう。あくまでも、秘密裏に、それでいて、他人よりも得点を稼がなければならない。時には、自分から進んで廃屋に行くという冒険も必要。スパイの世界は、いつもキビシイのである。

手に汗握る局面に、はたしてキミはついてこれるか!? 当局はいっさい関知しない。成功を祈る！

Ravensberg／不二商　3,000円

Hi-SPY

ハイ・スパイ

カードを使ってのだまし合い。敵を欺きながら、早くカードをなくせ！ はたして、このカードは何？ ──For your eyes only.（極秘事項だ）

指令II───上級スパイへの道

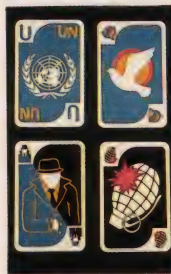
ボードの次は、カードゲームの「ハイ・スパイ」。「アンダーカバー」に比べれば、わりと軽いノリだけど、それでも他人を欺くかけひきが重要なのは、やはりスパイもの。

ゲーム自体は、カードを使ってだまし合いをするというもので、トランプの「ダウト」に似ている。もっとも、専用カードだけあって、数字のカード以外に特殊カードが乱れ飛ぶ展開は、ちょっとトランプにはマネできない。

それでは、実際のゲームをみてみよう。ルールは、いま言ったように「ダウト」に似たタイプ。配られたカードを、指定された数字に従って、場に伏せて出していく。この指定の数字をコールといい、たとえば5がコールされた場合、プレイヤーは5のカードを出していくわけだ。そうやって、手持ちのカードをなくしていくのが目的。

とはいえ、配られたカードのなかに、コールされたカードがないときもあるし、作戦上出したくない場合だってある。その場合は、そう、違うカードを出せばいいのだ。どうせ伏せて出すから、黙っていればバレることはない。

ただし、次のプレイヤーは、出されたカードを、疑って調べる権利がある。「チャレンジ」といって、「ウソでしょ」と言うことができるのだ。で、コールと違うカードだったら、チャレンジ成功。チャレンジされたプレイヤーは、罰として2枚カードを引く。反対にチャレンジが失敗した場合は、今度はチャレンジしたプレイヤーが2枚カード

1～6までの数字カード。

パワーカード。（左上から）国連、平和、（左下）スパイ、戦争といった特殊カード。

を引く。したがって、そうチャレンジばかりをするわけにもいかない。かけひきしだいでは、違うカードだけでも、チャレンジを逃れてカードを捨てていくことだってできるわけだ。

しかも、それだけでも頭が痛いところに、さらに特殊カード（パワーカードという）がある。これらのカードには、コールと違うけどチャレンジが失敗する「平和」や「国連」、やっぱりチャレンジが成功する「戦争」、さらに、

出されたカードが「違う！」と思ったら、チャレンジ。出されたカードを確認。

チャレンジされたときはチャレンジが成功するけど、チャレンジがなければ、今度はチャレンジしなかったプレイヤーが罰を受けるという、とんでもない（ややこしい）「スパイ」というのもあったりする。しかも、罰は「国連」が進行方向が変わるだけで、残りの3つは、チャレンジの相手から、いらないカード（同じカードなら何枚でも可）を受け取らなければならないという、キビシイ内容。失敗したときの代償は、なかなか大きいのだ。

チャレンジされたカードが平和カードだった場合、チャレンジ失敗。チャレンジしたプレイヤーは、罰として数字カード（同じものなら複数枚）を受け取る。パワーカードには、こんな特典もあるわけだ。

どうせ現代の情報戦なんて、こんなキツネとタヌキの化かし合い。そんな雰囲気がピッタリのゲームだ。

SHARON International（イスラエル）／河田　1,200円

スパイカードは、ほかのカードと違って、チャレンジされなかった場合にも、罰／特典がある。お互いのかけひきが最もモノいうカードだ。

221B ベーカーストリート

霧の都・ロンドン。そこを舞台にして起きる、かずかずの怪事件。さあ、キミも名探偵ホームズにならって、推理を働かせ、事件を解決しよう。

221 B BAKER STREET

CASE #1
THE ADVENTURE OF THE UNHOLY MAN

A strange preacher had come to town, a large moroccan-bound Bible under his arm. Scotland Yard is puzzled when the preacher is found stabbed to death in his balcony seat at the Playhouse during a performance of Hamlet.

Duchess Tallcourt, who accompanied the victim to the Playhouse, discovered the body upon returning from the powder room after intermission. The preacher's Bible was gone; and on the floor nearby were a German-made cigarette and a packet of aspirin.

It was common knowledge that the Duchess, previously a benefactor of the Bishop of Whittenfroth, had come to support the new preacher's views. This greatly angered the Bishop and Duke Tallcourt.

The Longworth Acting Troupe was performing the play, Earl Longworth in the lead. Longworth, a rascally cad, had been wooing the Duchess's daughter, Anastasia, in hopes of gaining support for his poverty-stricken troupe.

Scotland Yard wants to know a) who killed the preacher, b) the weapon, and c) the motive.

The game is afoot!

over

APOTHECARY 1
BANK 11
CARRIAGE DEPOT 21
DOCK 31
HOTEL 41
LOCKSMITH 51
MUSEUM 61
NEWSPAPER SHOP 71
PARK 76
PAWNBROKER 91
PLAYHOUSE 101
PUB 111
SCOTLAND YARD 121
TOBACCONIST 131

©JOHN N. HANSEN CO., INC. 1978

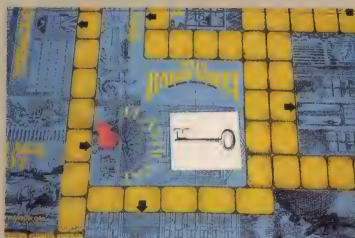
事件カード。表には、事件の概要と推理すべきことが、裏には、手がかりのある場所と、手がかりの番号が書かれている。全部で20枚(日本語訳あり)。

スパイもの、じゃないんだけど、同じミステリーということで、こんなゲームも紹介してみよう。ミステリー・ゲームの名作、「221Bベーカーストリート」。ロンドンを舞台に、かずかずの難事件に挑戦するもの。タイトルの「221Bベーカーストリート」とは、ミステリーファンならおなじみ、名探偵シャーロック・ホームズの事務所があった場所だ(おわかりかな、ワトソン君)。

ゲームのシステムは、1月号で紹介した「オリエント・エクスプレス」に似ていて、あらかじめ用意された事件を解くもの。サイコロを振って駒を動かし、現場に行って手がかりを得て推理する。ただし、「オリエント・エクスプレス」と違って、手がかりは、自分だけで見て、ほかのプレイヤーには、その場では教えない。しかも、もしその手がかりが重要ならば、「鍵」カードというのを使って、その場所を閉鎖することだってできる。閉鎖を解くには、スコットランドヤード(ロンドン市警)印の「警察」カードが必要。ほかの探偵を出し抜き、手柄を自分のものにするには、これくらいの行動はしなければ。というわけで、単なる推理だけのゲームじゃない。やっぱり、かけひきは、ミステリーゲームにとっては、重要なものなのだ。

あらかじめ用意された事件のシナリオは20。1度解いた事件では、もうプレイできないのも、「オリエント・エクスプレス」と同じ。

JOHN N.HANSEN/新和5,800円

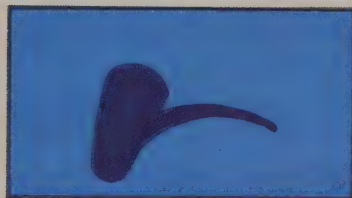
手がかりは、その場所に入ったときに見ることができる。

他人に見られたくない重要な手がかりと思ったら、鍵カードを使って、その場所を封鎖することも可能。

警察カードがあれば、封鎖をはずすことができる。カードは、あらかじめ1枚ずつ配られるほか、ロンドン市警で手に入る。

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、まいどおなじみの「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-26
TEL 03-264-8031

〈次号予告〉ここのところボードゲームがメインだから、やっぱカードゲームかな。ということで、よろしく/

空中で大旋回する！大旋回ウルトラマン

天井からブラ下げてプロペラを回すと、ブーンとうなりをあげてウルトラ空中大旋回する、お飾りグッズ。ウルトラマンがグルグル回っているだけだが、無意味におもしろい。また、注意書きにある「回転中の本体を長時間見つめると目が回ることがあります」も、大変親切でおもしろい。定価1500円 Ⓐ

集結！ウルトラヒーロー15

ウルトラマンにセブンはもちろん、チチ、ハハ、他11ヒーローの人形が入っている。裏には人形を使ったウルトラゾロゾロすごろくもついている。定価3800円 Ⓐ

これであなたもウルトラ警備隊!!

ウルトラセブンのアイスラッガー。壁掛け用だが、真のウルトラセブン・ファンは実際に頭につけちゃう。定価3800円 Ⓑ

「ウルトラ警備隊セット」の中にあったウルトラアイ。変身は無理だが、メガネとして使える。 セット価格2350円 Ⓐ

「ウルトラ警備隊セット」のウルトラガン。電池を入れれば、トリガーを引くと銃口が光って、ピヨピヨピヨという電子音が鳴る。バラでは売っていない。

「ウルトラ警備隊セット」のビデオシーバー。フタを開けると、なぜかウルトラマンの写真が入っている。また、このセットには、下のベルトとバッジもついている。

●モデル
編集部のゲーマー兼ライターのムニャニャマくん。警備隊になりきっている。

ぬいぐるみピコンピコンウルトラマン

左手をムニュッと押すと、変身の音とともに胸のタイマーが光る。そしてテレビのウルトラマンのようにピコンピコンと音が鳴る、リアルなぬいぐるみ。定価650円 Ⓐ

●商品すべてプレゼント。はがきに品名を書いて編集部まで。商品問い合わせ先
Ⓐバンダイ03(862)0371 ⒷWAVE0422(49)4403 Ⓒ新正工業㈱03(864)7608

ここに集結！ウルトラヒーロー

ベラ子の怒濤の小物グラフィティー

撮影／塩見一郎

ベラ子がまだ子供でウルトラマンがはやってたとき、友だちとよくダジャレを言ったものだ。「受話器を取るときは？」「ジュワッキ！」。「火傷をしたときは？」「ジュワッチ！」といった感じで……。で、ウルトラブーム再来のいま、これだけはそろえておきたい必須アイテムを紹介する！

レーシングサーキット

ウルトラマンとウルトラマンAが8の字形のサーキットで火花を散らす、レーシングゲーム。こんなのにまでなったキャラクター商品っていうのはめずらしいと思う。が、よくぞここまでという感じで感激もした。それけっこう熱くなっちゃうのだ。
定価3600円 Ⓒ

壁掛け用ウルトラマンとセブン

毎日でも眺めていたい、という人に高さ約62cmの壁掛けをおすすめする。
定価各980円 Ⓐ

キーホルダーにもなる「カッとびウルトラマン」

人形の首をパカッと開けると出る、タイヤを使って人形をシュワッチ！と転がそう！　左の3種類ある。定価各680円Ⓐ

キミは、ゲーセン行ったら、100円で何分ねばれる?

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

読者諸君! バレンタインデーがやって来るぞ。どうすんだどうすんだ? 義理チョコさえもらえなかったらクラスの恥だぞっ。なーんちって、そんなことないよ。ゲームがうまきゃいいんだよ。

ニンジャがマンハッタンをグランドキャニオンをとびまわる!?

テクモ

▶忍者の使命とは

忍者が主人公のゲームは数あれど、どれもこれもグラフィックやゲームの面白さ、操作性などさまざまな要素をはかりにかけると、どれかが必ず劣ってたりしたものだ。

ところが、テクモのこのゲームは劣っている部分を探すより優れた部分を探すほうが早い、といえるほどグレードが高くて面白い。変な言い方をしちゃったけど、うるさいゲーマーたちをウホウホ喜ばせることは間違いない。

まずは忍者の使命から教えるとしよう。

1999年アメリカに「ノストラダムスの大予言」(ノストラダマスじゃないよ)のとおり、恐怖の大王が降ってきた。なんとその恐怖の大王とは、ノストラダムスの血をひくという悪の総帥「ブレードダムス」であった。アメリカ全土で悪の限りを尽くしてもまだ満足せず、ついには大統領までも誘拐。大統領の安全を考えるとうかつに手を出せなくなった政府は、東洋から2人の凄腕の暗殺者を呼んだ。それが主人公の"忍者"たちなのである。

さあ、「ブレードダムス」を倒すのだ! パチパチパチ。

ということで、忍者がアメリカを飛びまわるのである。言っとくけど、1人で遊ぶより2人で遊ぶほうが絶対面白い。

超ド迫力の各ラウンドはこうだ!!

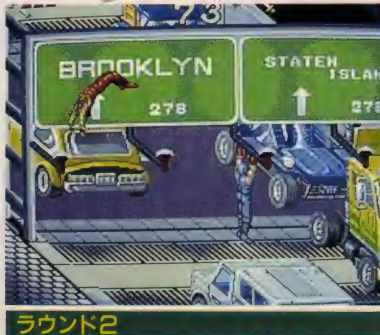
ラウンド1
ギャングの巣窟ダウンタウン

ラウンド2
夜霧のマンハッタン

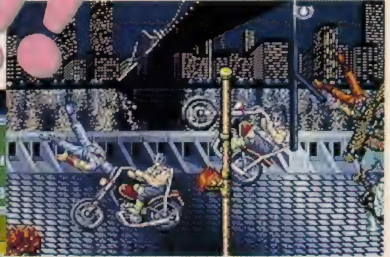
ラウンド3
ネオンだらけのブロードウェイ

ラウンド4
グランドキャニオンG.C.

さてさて、これからが大変。ブレードダムスを倒しに行くったって、最初はまだ武器というものを持っていない。唯一武器と呼べるのは、忍者の五体技だけである。それは、「3段連続拳」、「首切り投げ」、「反動蹴り」、「飛鳥がえし」、「綱渡りの術」の5つ。ほとんど忍者というより格闘技だが、ないよりまし。慣れると技がよく決まって面白くなるし、それに進めばアイテムも出るから大丈夫。今回は全部で6つあるラウンドのうち、超新作なので4ラウンドまでを紹介しよう。

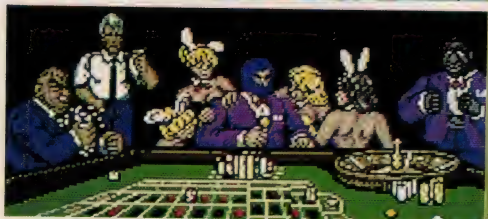
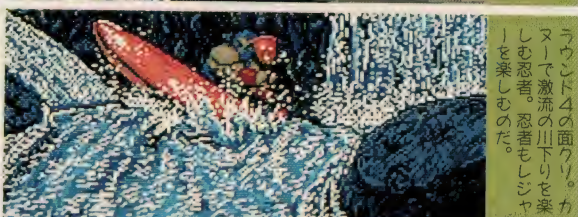
ラウンド1は、ダウンタウン。ゴミ箱や看板、電話ボックスなど障害物がゴチャゴチャあって建物は汚いし、ビルの壁には大きなイラストがかかれている。しかも、主な敵はプロレスラーのようなギャングたち。蹴りで応戦するのがいいのだろうが、それよりも「首切り投げ」がよくきくから、それを早くマスターしたほうが有利だぞ。

ラウンド2は、マンハッタン。ハイウェイを車を避けながら横切って、ネオンがキラキラ映ってきれいなハドソン川を越えるのである。ここの敵キャラもひどくて、棍棒を振りまわすデブや、バイクにまたがった暴走族たち、など。動くのをやめると捕まってボカボカ殴られるから、とにかく動いていることが大切だ。

ラウンド3は、ブロードウェイ。ネオンさんもゴクロウサンと言いたくなるほど、ネオンが多く登場する。しかも、ビルの装飾であるフクロウやピエロ、というような障害物を越えなければならないのだ。だから、装飾から足を踏み外すと下に落ちて死ぬことになるから大変だ。敵を倒しながらだしね。

ラウンド4はというと、今度はいきなりグランドキャニオン。岩場を進んで、木の枝を伝って川を渡ったり忙しい。川からは半魚のようなおばけも出てくるしね。でも、ここまで来るとアイテムもある程度そろっていると思うから、恐れることはないぞ。

面クリごとに登場するグラフィックは笑えるぞ

オープニングで登場する、小舟でドンブラコって来るところ。ふつうだったら死んでるね。

ラウンド1の面クリ。なぜか忍者の格好のまま、スシバーのカウンターに座っている。

ラウンド2の面クリ。新聞を読んでる忍者の横の窓には馬に乗っているインディアンがいる。

ラウンド3の面クリ。カジノでバカつきしている忍者が、バニーガールを侍らせている。

ラウンド4の面クリ。カヌーで激流の川下りを楽しむ忍者。忍者もレジャーを楽しむのだ。

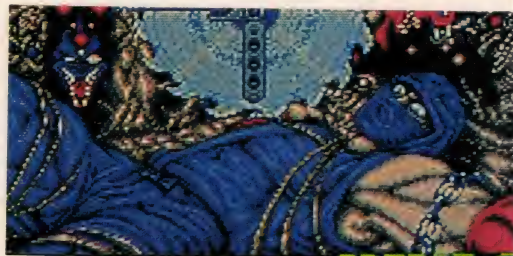
ざっと、ラウンドを紹介しても、何がどういうふうに面白いか、わからないかもしれないね。だから、ちょこっと説明すんね。まずねぇ、いちばん「いいわ」って思うのが、技が決まったとき。さっきの「首切り投げ」のことなんだけど、これがああた、敵の首をむんずとつかんでブイーンって投げてしまう技のことなのよ。デッカイ敵がドドーンて地面に沈む姿はそれはもう、「カイカン」よ。

それと、最強のアイテムである「龍剣」という刀。やっぱ忍者には刀がなくっちゃいけない、サマになんないもんね。んで、これが敵を切るときズンバラビ、ズンバラビって音を立てて、ああ、いま切っているのね、てな実感がわいちゃうの。ちょっと危ない感じだけど、こりゃあ面白いよん。だから、絶対試してみてほしいと思う今日このごろなのよ。

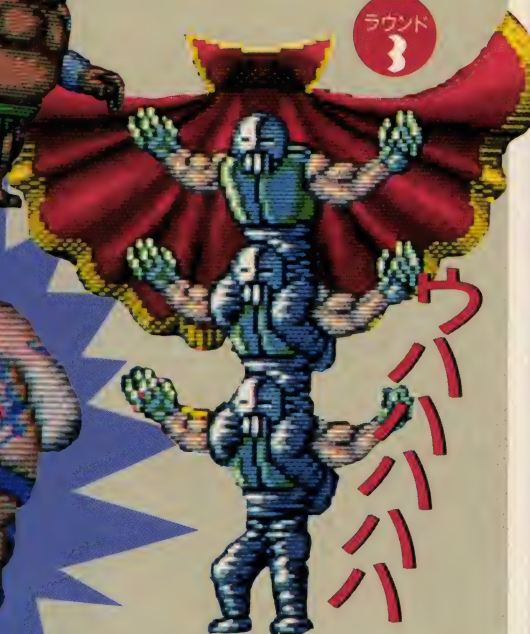
で、まだある。これだけじゃない。「なんだ、くだらない」って言われそうだけど、言っちゃおう。じつは、面クリごとに出るグラフィックが、一見シリアスそうなのに、よく見ると変なことしてたりするから、笑っちゃうってことなのよん。ぜひこれもみんなに見てもらいたいのだ。ここに紹介したのは、ラウンド1～4までだけど、5と6でももっとウププできるんだよ。見てほしいな。

じつは、もっと面白いのがあって、それはまだ教えられないんだけど、エンディング画面なの。途中まででこれなんだから、こりゃあどう考えても期待できるでしょ。見たい人はゲームをやってみるしかないね。

コンティニューのカウントダウン画面もひと味違う!

これも面クリ・グラフィックに負けずユニーク。コンティニューしないと、回転ノコがどんどん降りてきて、忍者が切られちゃうのだ。

忍者にだってアイテムは必要だ！

忍者は身体が勝負だが、やっぱ勝ち進むためにはアイテムが必要である。その1は、マイキャラが1人増える。その2は、体力メーターが2目盛り回復する。その3は、1目盛り回復。その4の龍剣は、敵を切るのはもちろんだが、別名「十人切り剣」と言われ、敵を10人切り倒すまで使える。その5は、タイマー表示が20カウント加算される。その6は、1000点アップ。その7は、300点アップだ。

ほとんど変態的なボスたち‥‥

ゲームの第一印象は、こりゃ完全なシリアスものだな、だったんだけど、どうもゲームを進めていくと、人を笑わせることを考えて作ったゲームにしか思えなくなってくるから不思議だ。でも、そりゃあそうかな？　だって、見てよこのボスたちの表情や格好を。

あっ、これってバカにしてんじゃなくって、憎めなくって好きだからこうやって紹介してんだよ。

とくに、アメリカで何で相撲取りなのかよくわかんないけど、金髪で背中に「一番」って入れ墨入れてるのがいいでしょ。あと、ラウンド3の、3人が肩車してマント羽織ってる姿はいじらしくない？　見栄はってるみたいで。

と、いうように、このゲームはいろんな面で面白いのだよ、みなさん。わかった？

ジャングルにある敵の監視塔。

このゲームは捕虜奪還に命を燃やす男のゲームである

コナミ

▶捕虜が死んじゃうとゲームオーバー

M.I.A.（MISSING IN ACTION）。聞き慣れない言葉だが、これは、戦闘中の行方不明兵士のことである。

と、前のゲームとはうって変わってシブク始めちゃったけど、このタイトルだけでも、もうだいたいどんな内容のゲームかわかったよね。

そうそう、最終目的が捕虜奪還のバトル・アクションゲームであるぞ。

さて、ストーリーだ。

——合衆国政府は、M.I.A.が今なおベトナムの密林で、ある武装集団に監禁されて生存しているという確かな情報を入手した。そこで合衆国政府は、彼らの救出を2人のベトナム帰還兵に命じた——。

つーことで、ゲームが始まるわけだ。で、捕虜を奪還とあるが、ステージは1～6まであって、ジャングル監視塔爆破→エアポート監視塔爆破→市街戦、敵領地突破→貨物ステーションゲート破壊→収容所破壊、捕虜奪還→ヘリコプターにて脱出、というコースを進む。

んで、こんなにスゴイところを通過しなくちゃいけないんだから、武器が強力でなくちゃいけないよね。ところが最初に持ってる武器はナイフしかないし、さらに、地面には地雷もあるから、半端じゃなく危険である。

でもご安心を。ステージのそこここに武器が隠されているし、赤い敵（アイテムキャラ）もガンガン登場してくれるからね。武器は全部で4つあって、簡単なので手榴弾、次にマシンガン、ロケットランチャー。いちばん破壊力が強いのが、障害物を貫通し、一直線上の敵を全滅させる火炎放射器である。

そんで、これってやってみたんだけど、はっきり言って、むずかしい。第一に敵が多いし、攻撃もキツイ。各ステージには地下迷路があって、そこにアイテムがいっぱいあんだけど、敵もウジャウジャ、ゴキブリのようにたくさんいる。だから、武器を取った！って思っても、使う前に死んじゃったりする。

あっ取った、あっ死んだ。あっ取った、あっ死んだ。ってなぐあいで。じつをいうとくるんまそれの繰り返しだった。つまり、死に続けながらステージを進んだのだ。悲しいね。うまくなりたいわ……。でもねでもね、あたしの腕だけじゃなくって、これがやっぱむずかしいせいだとも思う。

どう、むずかしいと聞くと腕が鳴るでしょ。あたしは最後まで行けなかったけど、バトル・アクションには絶対自信ありっていう人挑戦してみ！　ほんとにむずかしいから。

地下迷路は複雑に入り組んでいる。

やたっ、火炎放射器だどっ。

早く早く、このヘリで脱出するのだ！

チャリティー ナムコX'mas PARTY

九段会館じゃあ～。

編集部のすぐそばにある、九段会館で行われたナムコのクリスマスチャリティーに行ってきたぞ！

昨年の12月11日(日)に行われたこのパーティーは、大盛況！　ゲストの深津絵里ちゃんの歌も最高で、会場はほとんどサウナのようだった。

最初500円からセリを始めても、セリ落とすころには2万円とか3万円になったりする。

昨年で2回目を迎えたナムコのクリスマスチャリティー。なんと、会場には定員をオーバーするほどの人、約1300人のファンが集まってものすごい熱気だった。しかも、そのなかにはなんとか前の席に座ろうと、朝の6時から並んで待ってたって子もいたぐらい。開場時間が3時だってのに。

ちなみに、一昨年は虎ノ門で行われたが、そのときは約700人だったというから、今回は倍の人数が来たってことになるのだ。すんごいねえ、ナムコのゲーム人気も。今年はいったいどうなるのかな？

で、このチャリティーをまったく知らない人のために、ご紹介すると、これは、ナムコのゲームミュージックコンサートと、TBSのカンガルー募金を兼ねたクリスマスイベントなのだ。ほかにも会場のみんなが参加できるクイズコーナーなんかもあるし、ゲストの歌も聴ける（今回は深津絵里ちゃん）。

でも一番の目玉はやはり、TBSテレビとラジオ局、各ゲーム雑誌から提供されたいろんな商品を、会場の人たちに買ってもらうオークション。自転車やCDプレイヤーなど高価なものがいっぱいあった。ムフフ、行きたくなったでしょ。

参考までにチャリティーの合計金額をいうと、約51万円。そのうちオークションの金額は22万円。これはすべてカンガルー募金に寄付されるのだ。また、今年もこのチャリティーは行われる予定だから、クリスマス近くになったら、また教えるからお楽しみに！

このようにして、オークションされる。

左が深津絵里ちゃん。右は司会の斉藤洋美さん。

ゲームミュージックのコンサートもバッチリ。

ハイパーメディア

CD-I最新情報

CD-Iは勉強を遊びに変えるゾ!

ジャーナリスト・川上 宏

イラスト／南辰真

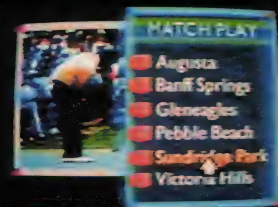
人間がマルチになれば、メディアもマルチ化する

人間が最初に獲得したメディアは、"言葉"だといわれる。この言葉を伝達、交換、蓄積、保存するため、粘土板、木簡・竹簡、パピルス、羊皮紙、紙が生み出され、グーテンベルクの鉛活字を使った活版印刷術を契機に、言葉はさまざまな印刷媒体となって流布するようになった。

メディアの歴史の大半は、この言葉の伝達の歴史でもあった。

しかし、1877年エジソンが「フォノグラム」と呼ばれる録音・再生装置として、蓄音機を発明してからは、言葉は音声のまま蓄積できるようになり、やがて音楽メディアとしてのレコードを世に送り出すことになる。放送技術の発達とともに、ラジオが生まれ、さらにテレビが映像メディアを急速に普遍化していった。

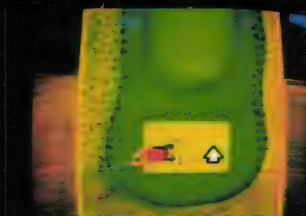
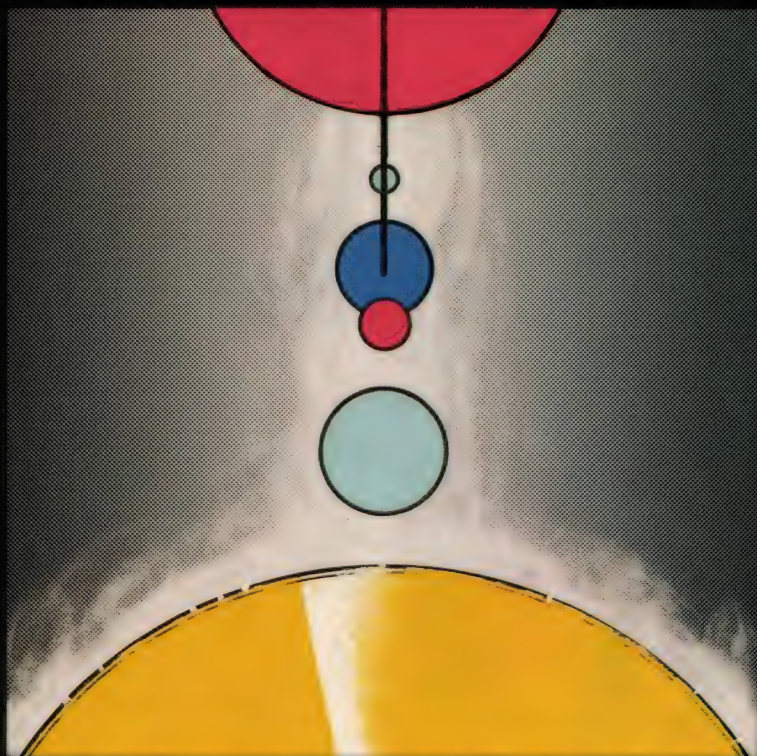
ちょうど僕たちは、文字、音声・音楽、映像の各メディアが成熟し、それぞれが融合しようとする時代に生きている。

多面化したメディアに育てられた僕たちの感性、知性は、もはや1つのメディアだけでは収まりがつかなくなっている。僕たちの意識そのものがマルチ化しているからだ。

CD-Iなら、ゴルフゲームも実際のコースの写真を使ってプレイできる。プロプレイヤーとの対決も可能になるだろう。

今年のクリスマスまでに発売されることになっている32ビット系マルチメディアCD-Iシステムは、そんな僕たちの感覚にピッタリとフィットする情報ツールになるはず。僕たちの生活シーンもきっとCD-Iで、グレードアップするだろう。

いやな勉強も様変わりするかもしれない。「趣味は勉強です」などと、いままともに言ったら、笑われるのがオチだが、CD-Iが普及すると事情は変わってくる。

CD-Iには勉強を遊びに変えてしまうだけの力（きっと理力にちがいない！）があるのだ。

学習参考書などはCD-I化すると、ち

実写と、こうした画面をうまく組み合わせて、インタラクティブなソフトを作れるのはCD-Iだけだろう。

※写真はすべて、「CD-Iデザイナーズオーバービュー」より。

アドベンチャーゲームも実写を使ったものができればリアリティーもだんぜん向上するだろう。

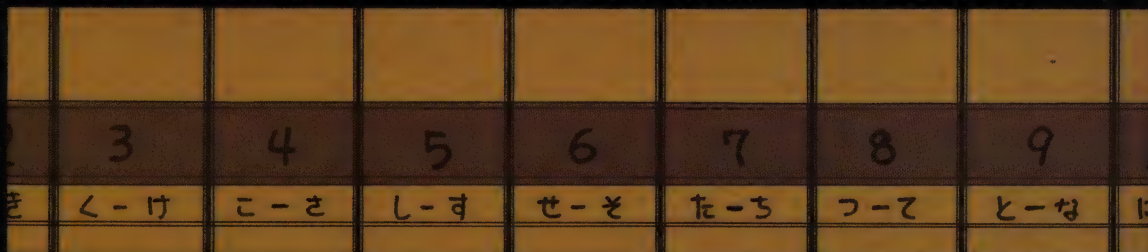
ょっとしたゲームになってしまう。物理や化学の実験は、ディスプレイのなかで簡単にシミュレーションできるようになる。

たとえば実験器具と薬品を選んで化合させれば、本物そっくりの化学反応を確かめられる。間違った組み合わせをすれば、ちゃんとそのとおりの結果が引き出せる。

積極的に勉強したくないときは、単なる再生モードにすれば、CD-Iがビデオのように学習情報を流し続けてくれる。ページからページに瞬時に移ったり、キーワードから知りたい項目を探すこともいたって簡単だ。

音楽の参考書などは、音楽はもちろん、作曲家のプロフィール、歌詞、楽器編成、楽譜、演奏法なども、リアルな映像、文章を交えて、説明されるから、やる気が無意識に起きてしまうな

操作もマウスだけでできるように考えられている。画面のズームアップやアイテムのピックアップも思いのまま。

んていうことがあるかもしれない。文部省検定の教科書がCD-Iに変わるには、時間がかかるかもしれないが、もしそうなれば学校はちょっとしたワンダーランドに変わるだろう。

CD-Iの魅力①

ここで、もう一度、CD-Iの魅力について簡単に説明しておこう。CD-Iが、パソコンと比べてどう違うのかという点にポイントを置けば、次の4点を主なものとしてあげることができる（次ページに続く）。

68000系32ビットCPU搭載

あの、シャープのX68000が搭載しているモトローラ社の68000と上位互換性を持つ、68070というMPU（マイクロプロセッサーユニット）のおかげで、圧縮された大量のメモリーを一気に転送したり、画像処理・音声処理・プログラミング処理を同時に行ったりすることができる。これは、単にMPUのおかげだけではなく、OSであるCD-RTOSの性能にも大きく影響している。CD-RTOSは、パソコン用OSであるOS 9をもとに作られたマイクロウェアのOSである。CD-RTOSは、複雑なマルチタスク処理を可能にする68070の強い味方である。

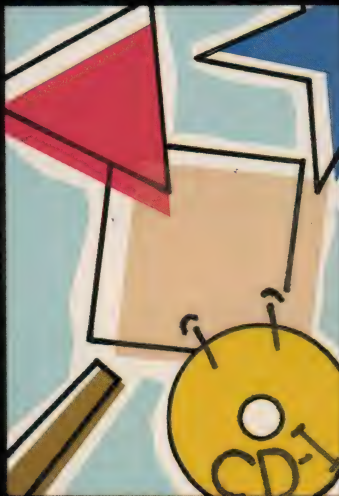
記憶容量630メガバイト

ディスク1枚に、630Mバイトものデータが入るということは、音質がラジオのAM放送レベルなら、音だけで16時間入る。当然、音だけでなく、画像情報や、プログラムもこのメモリーの中に入れなければならないが、これだけの大容量であるから、自然画や人間の声なども、ある程度の圧縮で記録することができる。問題は、それだけの圧縮された大量のデータをリアルタイムに伸ばし、転送できるだけの能力（12MIPS＝1秒間に1200万の命令を実行）を持った専用LSIが必要なのだが、CD-Iはすでにその点もクリアしている。画面の40パーセントなら、テレビなみの動画（1秒間に30コマ）の再生も可能だ（フルスクリーンなら、1秒間に10～15コマ）。

遊び感覚で楽しめるCD-Iグロリア百科事典

実際に、すでに開発が進んでいるソフトのなかから、教育関連のものを1つ紹介してみよう。

最初にCD-ROM化された商品になった米国のグロリア・アカデミック・アメリカン・エンサイクロペディアのグロリア百科事典は、CD-I化が着々と進行している。製作にあたっているのはイギリスでマルチメディアの企画・製作を行っているニューメディア・プロジェクト社。

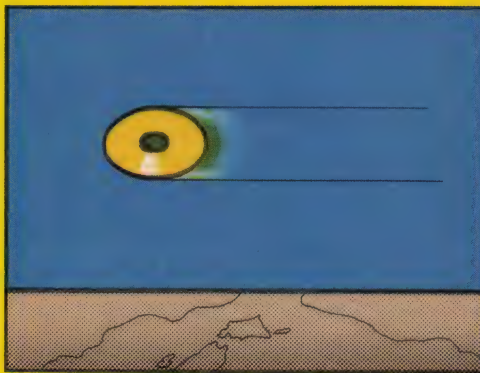
グロリア百科事典は、全21巻2000万語からなる。CD-ROM製品では、これがすべて1枚のコンパクトディスク（CD）に収められ、〝The〞や〝and〞のようなコモン・ワードと呼ばれる単語を除いて、すべての単語の組み合わせが、ディスク全体から検索できるようになった。たとえば、〝game〞、〝computer〞とキーワードを入力すれば、その単語を含んだ項目が検索できる。米国ナレッジセット社が開発したKRS(Knowledge Retrieval System)という検索ソフトが使われ、このソフトはすでに日本語化も終了し、日本総代理店として、ソニーが「検索ソフトKRS日本語バージョン」として12万円で発売している。

CD-Iグロリア百科事典では、この2000万語からなるテキスト・データに、さらに音声、画像のデータベースが付け加えられている。情報量が膨大になるため、ディスク1枚ではなく、「社会」、「文化・芸術」、「科学」といったように

CD-Iの音楽ソフトなら、デモ画面や歌詞を出力しながらプレイすることができる。CDと同じフォーマットだから、CDでもプレイできる。

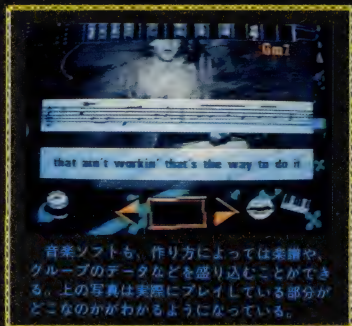
語学の勉強も、CD-Iなら楽しくプレイしているうちに覚えてしまう。まさにゲーム感覚。

CD-Iの魅力❷

世界共通規格

オランダのフィリップスと日本のソニーが規格を作り上げたCD-Iは、その規格どおりに作られたものなら、どのメーカーの機種でも互換性があるため、CD-Iの規格のソフトなら、世界中どこで作られたものでも再生できる。これは、もうパソコンというよりもレコードやCDオーディオと同じ感覚である。日本で作られたソフトも世界中で売ることができるし、アメリカの優れたソフトを日本のCD-Iでプレイすることもできるわけだ。音楽のように文化的な差や言語的な差が大きく前面に現れるものと違い、トリリンガル（3カ国語に対応）を用い、しかもコンピュータグラフィックスを駆使しているCD-Iソフトは、逆に、もっと日本の文化をストレートに理解してもらえる世界かもしれない。

音楽CDもプレイできる

CDオーディオと呼ばれている、音楽用のCDもまた、フィリップスとソニーの作った規格である。だから当然、というわけでもないが、CD-Iのプレイヤーで、CDオーディオをプレイできる。また、CD-Iのソフトも、音の部分だけの再生なら、CDプレイヤーでできるということだ。オーディオ用CDに使われている、ADPCMという高い音質の音の場合、CD-Iなら1時間再生できる。これ以下のレベルも3段階あり、それぞれ、メモリーの圧縮比が違うため、再生できる時間が異なる。

同じ音でも、音質を下げれば再生できる時間がのびるので音声入りの百科事典とか、小説・アドベンチャーゲームのような、映像情報も多用するような作品には、そちらを選ぶことができる。

音楽ソフトも、作り方によっては楽譜や、グループのデータなどを盛り込むことができる。上の写真は実際にプレイしている部分がどこなのかがわかるようになっている。

分野ごとに分かれる見込み。価格は約100＄が目標とされている。

CD-Iグロリアでは、百科事典の常識を超えた編集・構成になっている。探し方としては、3つの方法が用意されている。

まず、印刷形式のふつうの百科事典を引くように、探したい項目をキーワードで入力したり、選択肢を選んで探すハンティング（Hunting）の方法がそれ。グーテンベルクがいつ、どこで活版印刷術を発明したかを知りたいときなどに用い、情報を徐々に絞り込みながら探していく。

「中国」についてなんでも知りたいというときは、グレージング（Grazing）というやり方が便利。「中国」を引いて、あとは概観するように画面と解説を次々にたどっていけばいい。グレージングは牧場で動物が草を食べているようすを表す言葉。

目的もなく、ただぼんやりと百科事典を相手に遊びたいときは、ブロージング（Browsing）という探し方が最適。マウスかジョイスティックで、気の向いたアイコンをクリックしながら、項目から項目へ移っていくことができる。クリアな画像、音声・音楽を見たり聴いたりするうちに、いつの間にか知識人なんてこともあるかもしれない。ブロージングには「乱読」という意味がある。

CD-Iグロリアには、5つのモードがある。「知的探検」(Knowledge Explore)、「事実調査」（Fact Finder)、「頭脳ゲーム」(Brain Game)、「地図・写真」(Map／Picture Bank)、「タイムマシン」(Time Machine）の各モードで、「知的探検」では音楽、ナレーションがテキストとともに5分間ずつ入ったウインドー形式のメインメニューから、イメージ写真を選択して、調べたい項目にたどり着けるようになっている。

「事実調査」では、調べようとする項目の単語をタイプして検索する。“TELEPHONE”と入力すれば、「電話」について調べられるというわけ。

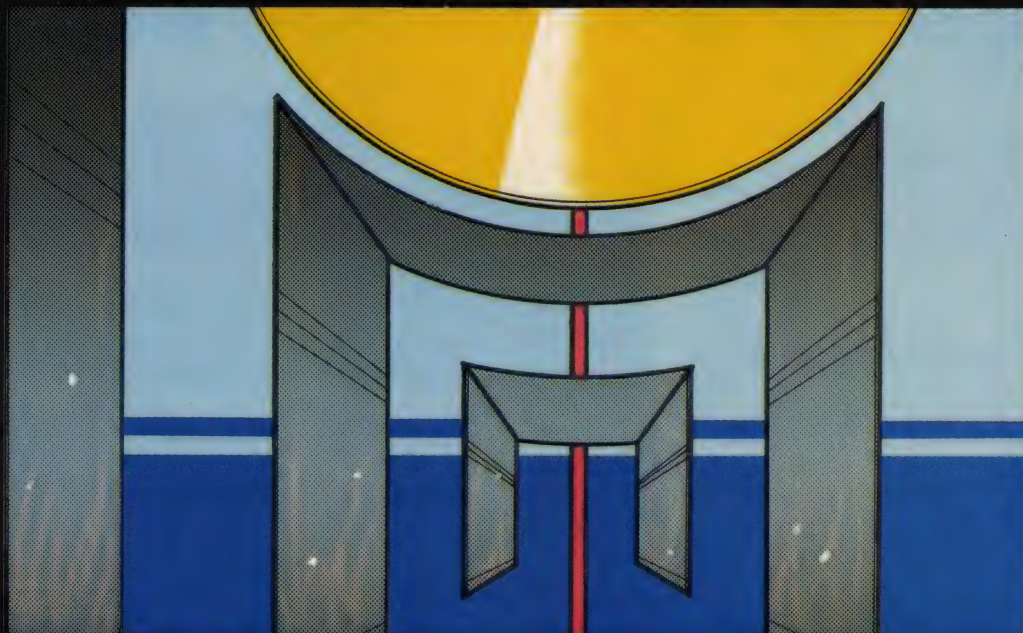
「頭脳ゲーム」では、文字どおりゲームができる。疲れた頭をリフレッシュしたいときにはうってつけだろう。

子供用の教育ソフトもインタラクティブで楽しいものができる。インタラクティブだから、プレイヤーの理解度によってプログラムが進行する。

「タイムマシン」では、年代ごとに歴史の内容を知ることができる。先史時代から現代に至るまで選択肢があり、それをクリックすることで、特定の時代、年のできごとが調べられる。

使用される言語は、英語のほかに、スペイン語、フランス語の3カ国語。フィリップスが発表したプロトタイプでは、日本語の音声も入れられていたが、当初商品化されるものについては日本語は外されるとみられる。

たとえ、日本語化されなくてもCD-Iグロリアは十分に魅力的な画期的商品となることは間違いない。

「僕の愛読書はCD-I百科事典です」と言える日が来るのもそう遠くはないかもしれない。

ダ・ビンチ MSX2 CG講座

やはり基本がダイジなのだ

あっという間に3月号、『ダ・ビンチ』MSX2CG講座も仲よく第3回目。本来ならそろそろ高度な技法に進んでいくべきところなのだが、世の中は入学試験の真っ盛り、ということもあり、今回はCGするうえでのごく基本的なことについて学ぼうと思う。簡単な課題だけは最低限、バッチリ押さえておかないとネ。

取り上げる内容は次の3つ。まずは独特な効果を持つエアブラシについて。2番目は、コピー（複写）機能の使い方について。おしまいは、多境界色ペイントについてだ。いずれも『ダ・ビンチ』MSX2の最も基本的な機能ばかりだし、使い方もそうむずかしいものはないから、とくにこれからCGを始めたいと思っている人は、自分であれこれ試しながら、このさい、バッチリ体にたたき込んでおいてほしいものだ。それではスタート。

エアブラシの効用研究

『ダ・ビンチ』MSX2用のエアブラシは、他機種のそれに比べて、ちょっと変わった効果を持っている。どんな感じのものかはCG講座のその1でも写真を掲載しているので覚えている人もいると思う。このエアブラシのユニークなのは、吹きつけられる色が、パレットで選んだ色のとおりではなく、グラデーションのかかった色が、ランダムに噴射されるのだ。だから、これを使用するときは、試し吹きするなりして、実際にはどんなふうになるかを確認してからのほうが安全だ。ま、ちょっとした慣れと親しみが必要というところ。もう1つ注意したいのは、エアブラシ多用の絵は、手順セーブ（拡張子．DAU）したものを再現したときに、エラく時間のかかることだ。だからやはり、この手の絵のセーブには、イメージセーブ（拡張子．IMG）を使ったほうがいいようだ。このほうが絵の再現はグッと速い。

エアブラシの使いみちについてはいろいろ考えられるけど、油絵タッチや幻想的な絵に向いていると思う。ただ、ちょっと気になるのは、速度の遅いことと、メモリーを食うことだ。いちおうメモリーに関しては「データクリア」すればOKだから心配ないけど。部分的に使うのが無難かもしれないけど、全部エアブラシの大作も描いてみたいネ。

まず基本ラインを描いてと……。

ペイント後、いちばん細いペンで長い毛を描き足してみる。ペルシャネコになったネ。

エアブラシで描き込んでみよう。

エアブラシの吹きつけられたところをルーペで見てみる。

イメージセーブのほうがエアブラシには有利。

コピーについての基本事項

コンピュータで絵を描くとき、ふつうに絵やキャンバスに描くのとは違って、コピー機能を使えば、1個のものを、いくつでも増やすことができる。CGツールに触ったことのある人なら、もうだれでも知っている、基本機能なのだけど、なんといってもこれは便利。CGならではのこの便利で楽しい道具を使ってCG独特の絵を描いてみるのも面白そう。

MSX2用の『ダ・ビンチ』もほかのそれとはほとんど機能は変わらない。4つのモードがあり、それぞれの結果については写真を見れば一目瞭然だと思うので、細かい説明は省く。また、今回は追求していないが、「モード」をあれこれ、設定し直すことで、コピー時に思わぬ効果が期待できる。ぜひ挑戦して、面白い作品を作ってほしい。

コピーには、4種類のモードがある。

ノーマルコピー。

左右反転コピー。

上下反転コピー。

上下左右反転コピー。

リンカク線の消去と立体的ペイントについて

冒頭では「多境界色ペイント」というふうに、ちょっとわかりにくい書き方をしたけれど、要するに、立体的な表現をしたいときに、色と色の境に線が残らないようにする技法なのだ。具体的には、ある立体的な絵を描くとき、はじめは、リンカク線でアウトラインを描き、ペイントしていくわけだけど、そのときのリンカク線を、あらかじめ、1色だけで描くのではなく、何色かを使うということなのだ。ペイントの段階で使う色とその線の色が一致していれば、自然に線もなくなってしまうことを利用している。それほど大げさなことではないけれど、これをうまく使いこなすと、効率よく美しい絵が描けるものだ。とくにアニメファンには必須の習得技法だから、自分で納得のいくまで試してみてほしい。また、MSX2の強力な色彩を使ってグラデーション豊かな立体的表現に挑んでほしいと思う。絵が立体的に見えるというのは、光のハイライト部やシャドー部があるからなわけで、それぞれ何階調か使って描けば、そうとう、美しく重量感のある絵が描けるはず。読者諸君の健闘を祈ります。

あらかじめ何色かの色を使って線を引いておく

線と同色でペイントすれば、線は消えてしまう。

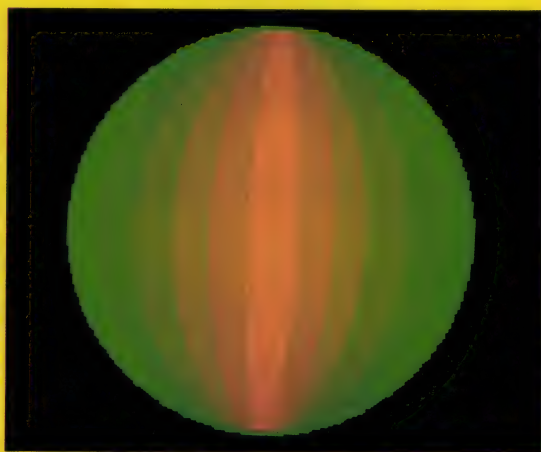
正面から光が当たっている状態。

ウーン、球には見えないか……？

7色に塗り分けておいて4階調のグラデーションをほどこしてみた。

エム、うむ……。

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

小学館

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

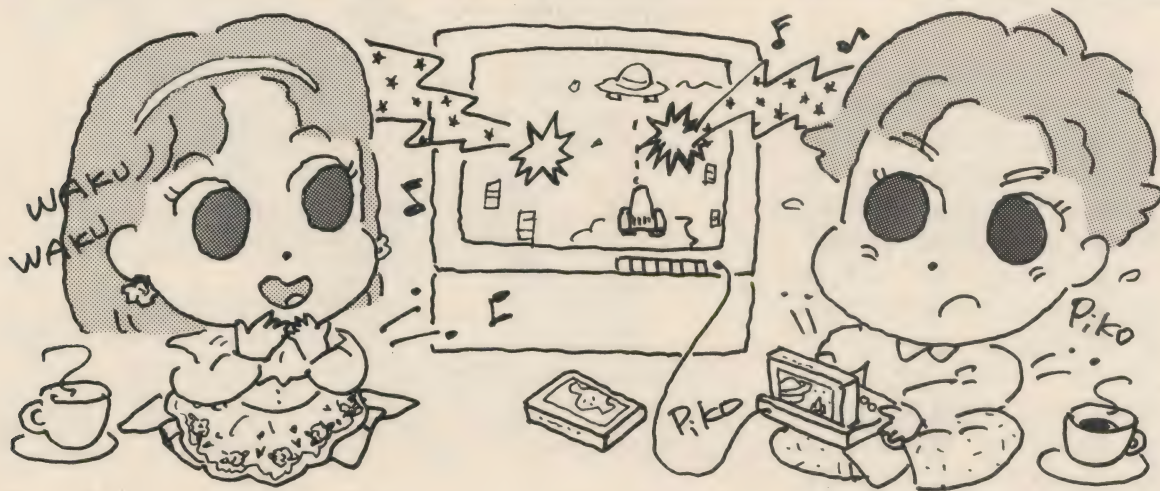
Ⓒ小学館
Ⓒ新企画社・HAL研究所

Ⓒ高橋留美子・小学館

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

オリジナル・プログラム

'89 MARCH
DARK TOWER (MSX/MSX2)

プログラム大募集中です！年間最優秀大賞をねらおう！

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナル・プログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞(10万円)を贈呈していますが、これとは別に"ベストプログラム・オブザイヤー"として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のなかで最もすぐれたものを年1回選び、最優秀大賞とするものです。賞金は30万円。1989年度の年間最優秀大賞は、1989年1月号〜1989年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選出されます。あなたのすぐれたオリジナル・プログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコム・オリジナル・プログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム(ホビー)、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明(フローチャートなど)
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
優秀賞→10万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料(5万円)を支払い、ディスクサービスの印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナル・プログラム係」

通販のお知らせ

オリジナル・プログラムコーナー、通称「オリ・プロ'89」では、すべてディスク(テープ)サービスのみ、ということになっています。掲載されたプログラムをプレイしてみたいという人は、必要事項を記入のうえ、代金といっしょに「ポプコム編集部」まで申し込んでください。詳しくはP.292。

S：今月も、神出鬼没のポップロード。みんなからのはがきを待ってるよ。150字以内で、よろしくっ!!

MSX(32K以上)/MSX2(要ディスクドライブ)

王国再建のために若者は真の勇者をめざす

DARK TOWER

作者/関田典史

毎年、年末年始には、市販ソフトの新作ラッシュで、遊ぶのには困らないのだが、今シーズンはなぜか、注目されたソフトが少なかったような気がする。そんなわけで『ファミスタ'88』にハマっている。『ファミスタ』をやり始めてもう3年目になるが、まったく飽きがこない。オリ・プロにも『ファミスタ』くらいハマるゲームが登場すればいいな。編集部には、野球ゲーム好きが多いので、野球ゲームは投稿のねらい目かもしれないぞ。

そんなこんなで、今月も優れた作品を紹介していこう。

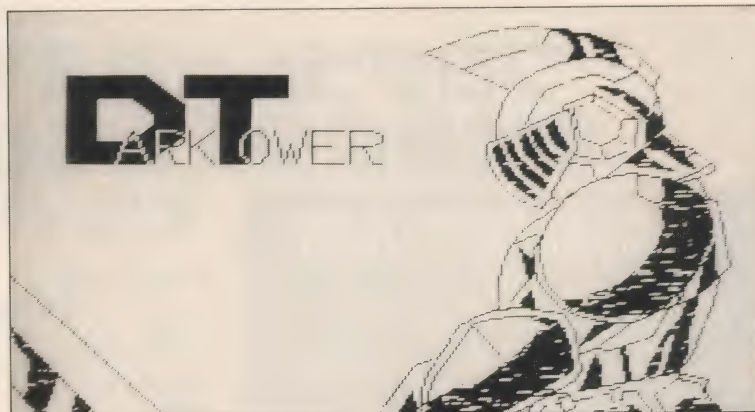
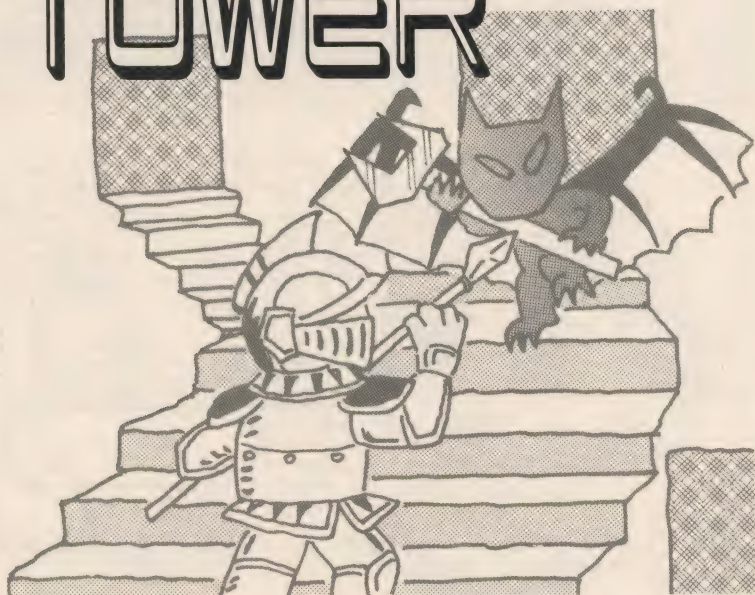
「平成」初の入選作品はMSXのRPG!

うっす。「オリ・プロ'89」の担当、フリーター高橋だ。

毎年、この時期になると、投稿が多少減る。たぶん受験勉強や進級試験などにそなえ、パソコンを押し入れにしまい込み、「禁コン」を決め込む少年たちが出現するからであろう(そういう自分も進級試験でケツに火がついている)。

今回紹介する「DARK TOWER」は、半年ほど前に送られてきた作品である。プログラムが長く、ファイルがいくつにも分割されていたので、今までは掲載不可能であったのだが、やっと日の目をみることになった。

このように、優れた作品を埋もらせないためにも、リスト掲載をやめてディスクサービスのみにしたのは正解だったと思う。

さて、この「DARK TOWER」はMSX/MSX2対応のいわゆるダンジョンタイプのRPGだ。ゲーム自体は基本的なRPGであるが、凝った作りになっていて楽しめるぞ。

シブいタイトル。

試練を乗り越え真の勇者になるのだ

●ストーリー

はるか昔、ここアイランドは闇に包まれていました。

ある一人の神の子が、このアイランドに平和をもたらしました。のち、その神の子が、アイランドの国王となり国民から慕われるようになりました。

時がたつにつれ、アイランドが、また闇に包まれようとしていました。国王は、そうなる前に勇者を見つけ出し、神の力を託そうとしました。

でも、そう簡単に勇者は見つかりませんでした。

絶望のうちに、ひそかに国王はアイランドの片隅に「DARK TOWER」を建設しました。国王は、この塔から抜け出たものこそ、真の勇者だとして次々と若者を送りました。しかし若者は、だれ一人帰ってはきませんでした。

そして、次の若者にあなたが選ばれたのです。

暗黒の塔は怪物の支配する迷宮だった

このゲームの目的、それは「DARK TOWER」から抜け出すこと。

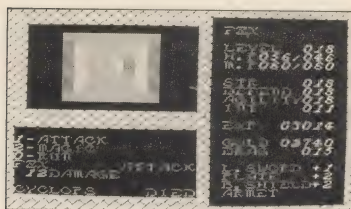
この塔の通路は迷路状になっており、いたるところにモンスターが潜んでいる。勇者はモンスターと戦い経験値を上げていかねばならない。モンスターから奪ったゴールドで、アイテム、マジックを身につけ、さらに凶暴なモンスターに戦いを挑み、最上階をめざすのだ。

戦いの前に遊び方を身につけてくれ

このゲームは、基本的なRPGではあるが、操作方法はけっこう複雑なので、しまったと思う前に以下の説明をしっかり読んでおくこと。

●ゲームの始め方

BASICを起動させ、

RUN "LIST1.BAS"

マッピングしないと必ず迷うぞ！

でプログラムが起動するが、ディスクサービスのゲームディスクはオートスタートにしてあるので、ディスクをドライブAに入れてリセットすればOKだ(機種によっては、メニューからの起動となる)。

●登録

タイトル画面が出たら、SPACEキーを押す。

そのあと、初めからプレイするかどうかを選んでくれい。それからは、画面の指示に従うこと。

名前の登録は、英大文字のみとする。間違えたときは[BS]キーで訂正できる。

名前によって、勇者の初期能力が決められる。各項目の設定がよければスペースキーを、悪ければそのほかのキーを押してやり直すことができる。

そのあと自動的にプログラムを読み込んでゲームが始まる。

●ゲームの進め方

勇者の移動（方向転換）はカーソルキーで行う。リターンキーは、ウインドーの切り替えを行うもので、キーを押すと最初はアイテムを表示する。アイテムの番号を押すとそのアイテムを実際に装備したことになる。

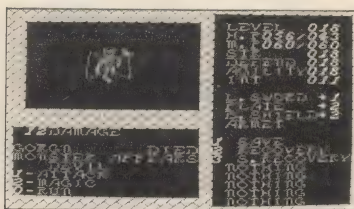
もう1度リターンキーを押すと、マジックを表示する。番号を押すとそのマジックを使うことができる。

この選択モードから抜けて移動モードに戻るには0を押す。

薬は[ESC]キーで飲むことができる。飲む数を指定してすること（0を押すと飲まない)。

階段の上り下りは、上るときは[U]、下りるときは、[D]を押す。

●戦闘

モンスターに出会うといよいよ戦闘だ。ここで「1—攻撃、2—マジック、3—逃げる」のいずれかを選択する。モンスターに勝てば経験値、ゴールドがもらえる。レベルアップは、経験値が、（現在のレベル）の2乗×10

モンスターの種類がとても多いのだ。

で1つ上がる。

戦闘に負けると、ゲームオーバーでセーブしたところから始まる。

戦闘中にマジックアイテムを使うときは、画面右のウインドーのマジック番号を見て使うこと。

マジックは、アイテムの形をとっている。理由は、若者は人間だから能力として身につけることができないからだ。したがってマジックはあまり効き目がないようになっている。

●ショップについて

壁の青いところがショップ。ショップは3種類あって、アイテム屋、マジックアイテム屋、病院に分かれている。

ショップでは初めに、買うのか売るのかを聞いてくる。ここでリターンキーを押すとショップから出ることができる。

アイテムを買う場合、自分のレベルに対して、売ってくれるものに制限がつく。買いたいものの番号を押すと値段を表示して買うかどうかを聞いてくる。このとき0を押すと次のメニューに移る。

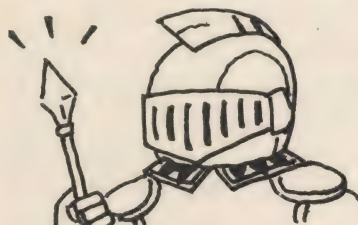
なお、持てるアイテムは8個までだ。

アイテムを売る場合、売りたいアイテムの番号を押すと買ってくれる値段が表示され、売るかどうか聞いてくる。病院では、治療か薬を買うかを聞いてくるので番号を押してそれに答える。

治療は、HPとMPの回復を行うか、ゴールドがないと当然やってくれない。MPの回復はここでしかできないので要注意。

薬は買いたい個数を押すこと。0を押せば買わないで病院から出ることができる。

●セーブについて

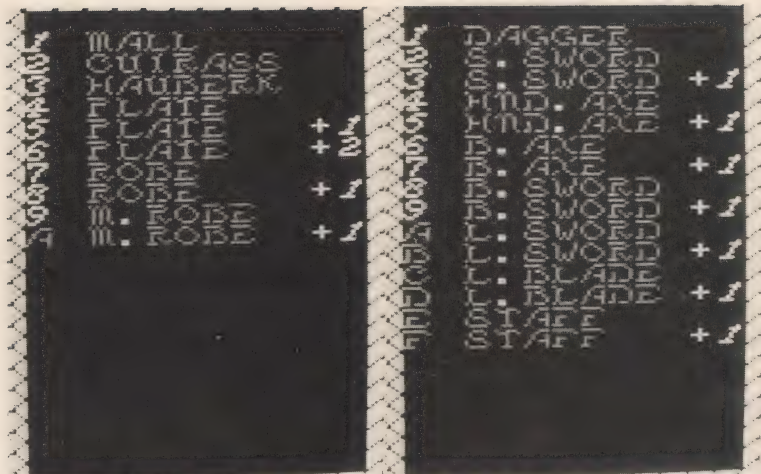
セーブはマジックアイテム（SAVE）によって行う。リターンキーで画面右のウインドーをマジックの表示に切り替えて、そこでSAVEのマジックを選ぶ(SAVEのマジックアイテムを持っていないとセーブできないので要注意)。

セーブしてもいいか聞いてくるので、「Y/N」で答える。いずれの場合でもメモリーにはセーブされる。Yを押せばディスクにセーブされる。

攻略のコツ、それはマッピングだ

ふう、ゲームの説明が多く疲れたぁ。でもゲーム攻略はもっとしんどい。

このゲームの迷宮はかなり入り組んでいて、迷ったら最後、スタート地点に戻ることすらむずかしくなる。あとは、モンスターの餌食となるだけだ。だから、一歩一歩正確にマッピングすることが攻略への近道だ。また、自分がいまどちらの方向を向いているかを、しっかり把握していなければ迷ってしまう。焦らず慎重にプレイしてくれ。

また、これはおまけであるが、ミュージックテストのプログラムがディス

なんでー？　1月号のポップロードで、僕んとこだけ「POPLOAD」のロゴが抜けてるではないかっ!!　まぁいいけどさっ！　ところで付録の「GROTTE」、あれはよかったですね。僕はフランス語に興味を持っているので、とても楽しませてもらいましたよ。まぁ、とにかく、プンプン!!（山形県　竹とんび）　S：抜けたロゴは、P.242に残ってます。そういうわけなの。

アイテムの一部を見せちゃう。

クに入っている。聴いてみたいという人は、

　　RUN "DARK. BAS"

を実行してくれ。なかなか感動ものだぞ。

MSXは意外と遊べる作品が多い

今回の入選作品は１本だけだ。そこでこの「DARK　TOWER」についてオリ・プロのスタッフで座談会を行い、それぞれの評価を交わした。

よしだ　：　オリ・プロ班の元主任。別名「激ペナマシン」。もうすぐ引退。以下Y

むらやま：　オリ・プロ班の最新スタッフ。古くからのゲーム通である。以下M

たかはし：　オリ・プロ班のスタッフ。元ゲーム投稿小僧。本文執筆。以下T

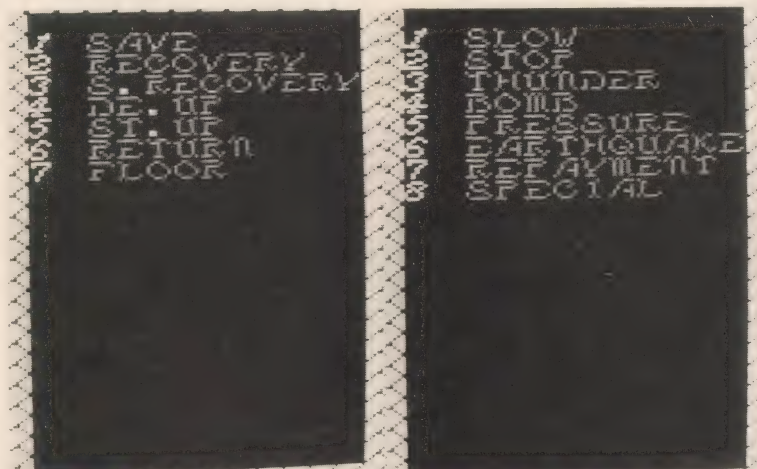
Y：　このゲーム最初はボツにしようと思った。なんといっても、メッセージのスペルミスがあらゆるところにあったから。BASICだから手直しできたけど、マシン語やバイナリーデータだったらお手上げだったね。

T：　作者はそれに気づいているのに直さなかったようだ。これは反省すべき点かな。スペルミスやバグが残っているとディスクサービスのときに問題になることがあるので気をつけてほしいですね。

M：　MSXにしては、絵はきれいだし、ゲーム自体よくできていると思う。マニュアルもけっこうしっかり作ってあったのが採用の理由かな。

T：　BGMやサウンドもなかなかよくできてるよ。サウンドテストのプログラムが付属していたのには感心したな。

しかし、ゲームそのものはあまり面白くないような気がする。例によって熱中できるポイントがないんだな。

M：　それは、RPGだからしかたないんじゃない。けっこう遊べるゲームに仕上がっていると思うよ。ただ、アイテムや魔法の効力や位置づけがあいまいなような気がする。みんな同じような品物に思われてくる。

T：　それと、迷路。どちらの方向を向いているのかわからなくなることがある。コンパスみたいなアイテムがほしかった。移動したときにもっとわかりやすいサウンドがついていないとマッピングもままならない。

Y：　まあ、いろいろと欠点はあるかもしれないけど、オリジナル作品としては合格点だね。多少のことは目をつぶろう。

T：　88やFMでこれだけのゲームを作ろうとすると、かなりマシン語を使用しないと遅くて駄目だろうな。BGMでも苦労すると思う。PCGやスプライトの使えるMSXは意外と秀作が多いよ。

M：　とにかく採用のポイントは、「楽しくて熱中できるか」。これに尽きる。

T：　そして、すべてに優れたものが「オリ・プロ'89」のMVP（年間最優秀賞）に選ばれるわけだ。なあに、むずかしいことはないさ。みんながハマってしまうゲーム。自分で何度やっても飽きないゲーム。そんなゲームでOKだ。まず月間優秀賞をねらってくれ。優秀賞をねらうには、作品をポプコムまで送ってくれ。作品を送るには、春休みをフルに使って作品を仕上げてくれ。みんな頼むぞ。

M：　こりゃ毎月、ポプコム「オリ・プロ'89」をチェックだな。

マジックも出血大サービスで見せましょう。

おーいこらぁー。なんで「なんちゅうやっつやねん」に出したはがきが「ポップロード」にのるねん!!　はっきり言うてみい!!（兵庫県　去年の年賀葉書で出した、ひねくれのりちゃん）　S：（ひと言）臨機応変です。

Cards of art

作者／加藤 誠

これはPC-9801VMシリーズの作品で、BASIC＋マシン語でできている。内容は、神経衰弱を少し変形させたもので、うる星やつらのキャラクターを使っている。スピードは作者が言っているほど遅くはない。しかし、何かちょっと足りない気がする。神経衰弱のゲームというのは、最初から最後まで同じことの繰り返しで単調なので、特別なカードを入れて、8方向のカードをめくることができるとか、1回休みなどの機能をつけたりすれば、いいんじゃないかな。パワーアップした次回の作品に期待。

D-LAND

作者／松井直樹

これは、PC-8801SRの作品で、マシン語とBASICのローダーで、構成されている。画面の中のピラミッドを、敵をかわしながら全部こわすというゲーム。キャラクターは大きくて、スピードも速いし、画面数も多い。しかし、キャラクターの数が少なくて、見飽きてしまう。やはり、やっている人に、次の面はどんな敵キャラが出てくるんだろう、と思わせることが必要じゃないかな？　それに、全体的に単調でしばらくすると飽きてしまう。これは、あまりの同じことの繰り返しによるもので、ある面にはパワーアップアイテムを置いたり、ワープできたりすれば解決することができるだろう。このへんのゲームのシステムをもう少し変えればよくなる。これだけのプログラムが作れるんだから、もっと凝った作品をお待ちしているよン。

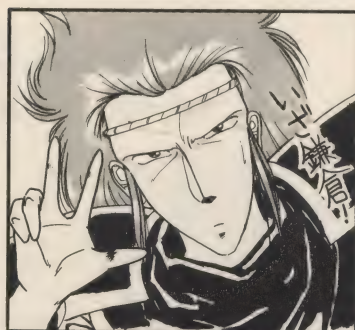
源平討伐伝

作者／高橋 朗

これはFM77AVの作品で、アーケード版の『源平討○伝』をパクった作品。4096色を使い、キャラクターもそっくりなうえにでかい。これは、さすがFM77AV、といったところ。一見の価値はあるだろう。が、バック（背景）やキャラクターに凝りすぎたために、肝心のゲームの中身がなくなってしまった。やはりこの大きなキャラクターをBASICで処理するのは無理だ。今度はマシン語を勉強して、この大きなキャラクターを思うままに動かしてほしい。

DAYAWNS

作者／山本由樹

これはMSX2の作品で、これもまた「源平討○伝」のような画面構成のゲーム。キャラクターは大きく、ドラゴンやゾンビなども出てくる。しかし、このスピードではアクションゲームとは言えないだろう。もう少し、スピードを速くするためにキャラクターを小さくする必要がある。アクションゲームにBASIC＋データ文では苦しいものがある。今度は、マシン語の勉強をしてがんばってほしい。

PUZZLE

作者／岩垣尚忠

これはPC-8801SRの作品で、キーを扉に押し当てて全部を消す、というパズルゲーム。NEW CMDの命令を使っているが、使わないとV-1でも十分に動くだろう。それほどむずかしいことはやっていない。それに、キャラクターが小さいのが残念である。やはり、BASIC＋データ文では、この大きさが限度なのであろうか？　もっとできると思うんだけど。画面の一部しか使っていないので、もっと画面全体を使った作品を待っている。

ABCあて

作者／奥 幸大

これはMSXの作品であるが、いろいろなデータレコーダーでロードしてみたが、ロードしてくれなかった。こうなると、どうしようもない。

ひさびさに子供向けの教育ソフトが来たと思ったのだが、これではしょうがない。今度はディスクつきのMSX2でも買って、送ってきてほしい。

POP LOAD

1月号（'89）P.270の○川君、君はまだいいほうだ。私なんかアンケートはがきに書いた「わけのわからない話」が（本名で）載ってしまった（ひまな人'88年の12月号P.242を見てね）。ああ、はずかしい！　外に出られない。選んだ（載せた人）を恨むぞ！（東京都　HUSH！）S：(えーと)たまには、そーゆーこともあります（ゴメンネ）。

街角のパーカッション!

ミュージック・パビリオン

VOL 3

強矢邦生

①さんぽ　井上あずみ　MSX、MSX2、PC-60/66、FM-7/77/NEW7、PC-8801SR、FM77AV
②卒業　斉藤由貴　PC-8801FAシリーズ・サウンドボードII（SR以降）
③ALONE AGAIN　Gilbert O'Sullivan　PC-9801UVシリーズ・サウンドボード

あのね～っ……去年の秋に発売するはずだった、サウンドディスク3ねぇ……延びちゃった。ゴメンちゃい！　まぁ、予定は未定ということで……気長に待ってようじゃないかぁ～はっ。

【ミュージック・セミナー】

さて今月は、音の長さのことについて書いてみよう。

■表1　単純音符と単純休符

形	名称	MML（X＝音程）
𝅝	全音符	X1
𝅗𝅥	2分音符	X2
♩	4分音符	X4
♪	8分音符	X8
𝅘𝅥𝅯	16分音符	X16
𝅘𝅥𝅰	32分音符	X32
𝅘𝅥𝅱	64分音符	X64

形	名称	MML
𝄻	全休符	R1
𝄼	2分休符	R2
𝄽	4分休符	R4
𝄾	8分休符	R8
𝄿	16分休符	R16
𝅀	32分休符	R32
𝅁	64分休符	R64

音の長さとは何ぞや。簡単に言ってしまえば、音が鳴りだしてから、鳴り終わるまでの長さのことである。このことを譜面上で表す場合、表1のような記号が用いられる。

表1に書かれてある音符や休符が、基本となる長さだ。名称に使われている数字が、パソコンのMMLにそのまま当てはまるので、わかりやすいよね。

これらの音符の右側に、チョボッと付点をつけることで、その音符はもとの長さの½分長くなる。また、音符に付点を2個つける（複付点）ことで、その音は、「もとの音長＋½＋¼」の長さになる（表2）。

これは、休符の場合でも同じこと。しかし、ここで気をつけなければならないのは、PC-66やMSXなどのMMLでは休符に付点をつけることができない。そこで、そのようなときには、

𝄽.. ＝𝄽＋𝄾＋𝄿＝R4R8R16

■表2　付点音符と複付点音符

形	名称	音の長さ	MML（X＝音程）
𝅝.	付点全音符	𝅝 ＋ 𝅗𝅥	X1.
𝅗𝅥.	付点2分音符	𝅗𝅥 ＋ ♩	X2.
♩.	付点4分音符	♩ ＋ ♪	X4.
♪.	付点8分音符	♪ ＋ 𝅘𝅥𝅯	X8.
𝅘𝅥𝅯.	付点16分音符	𝅘𝅥𝅯 ＋ 𝅘𝅥𝅰	X16.
𝅘𝅥𝅰.	付点32分音符	𝅘𝅥𝅰 ＋ 𝅘𝅥𝅱	X32.

形	名称	音の長さ	MML（X＝音程）
𝅝..	複付点全音符	𝅝 ＋ 𝅗𝅥 ＋ ♩	X1..
𝅗𝅥..	複付点2分音符	𝅗𝅥 ＋ ♩ ＋ ♪	X2..
♩..	複付点4分音符	♩ ＋ ♪ ＋ 𝅘𝅥𝅯	X4..
♪..	複付点8分音符	♪ ＋ 𝅘𝅥𝅯 ＋ 𝅘𝅥𝅰	X8..
𝅘𝅥𝅯..	複付点16分音符	𝅘𝅥𝅯 ＋ 𝅘𝅥𝅰 ＋ 𝅘𝅥𝅱	X16..

のように、休符を分割して設定しなければならない。

さて次に、これらに付随して忘れてならないのが演奏速度（テンポ）だ。この２つがミックスして、１つの曲の流れが決まる。速度表示には、メトロノーム記号か速度標語が用いられる。メトロノーム記号では、「♩＝60」のように表記し、１分間に鳴らす音符の数を具体的に表している。これらの記号は、ポップスやロックなどの楽譜によく見られる。また、クラシックのスコアに書かれている速度標語は、表３のように、言葉で速さを表している。このほか、曲の途中で速度を変化させる言葉もある（表４）。

最後にまとめとして、譜１のフレーズをMMLに直してみた。実際に入力して、しっかりとマスターしてほしい。

さて、次回は「音の長さPart2」として、連符のことについて行う予定。どうぞお楽しみに……。

■表３　速度標語

標語	意　味
Lento	おそく
Largo	ゆったりと
Adagio	ゆるやかに
Andante	歩くようなはやさで
Moderato	中くらいのはやさで
Allegro	快速に
Vivace	活発に
Presto	急速に

■表４　速度変化の標語

標語	意　味
piu mosso	よりはやく
meno mosso	よりおそく
a tempo	もとのはやさで
tempo I (tempo primo)	最初のはやさで
accelerrando (accel.)	だんだんはやく
ritardando (rit.)	だんだんおそく

■譜１

邦生のミュージック・ライフ

今回紹介するアルバムは、白人ピアニスト、ビル・エヴァンスの『WALTZ FOR DEBBY』。このなかで、タイトルにもなっているこの曲は、ビルの姪にささげたもの。シンプルで、とてもかわいいワルツなんだ。いとしい人へ曲を贈るなんて、素敵なことだね。

この曲、ビルが亡くなった現在でも数多くの人々によって演奏されてる。そのなかで邦生のお気に入りは、ビルの追悼アルバムとして多くのプレイヤーが参加してつくった『BILL EVANS――A TRIBUTE』の中の、ジョージ・シアリングという人によるリズミカルに演奏。

さて、レコーディングにシンセなどの電子音が氾濫しているいま、このような生の楽器での演奏に耳を傾けるのもいいんじゃないかなっ。まぁ、電子音で生活している邦生がこんなことを言ったらヘンかもしれないが、また一段と、新鮮に音楽を楽しめると思うヨ。

さんぽ

最初に紹介する曲は、映画『となりのトトロ』のオープニング・テーマ、井上あずみの「さんぽ」をお送りしよう。マーチふうのリズムが心地よく、思わずピンポンパンしちゃうのだ。

このプログラムでは、はずむような曲調にするためにPSGにエンベロープをかけている。そのため、ふだんよりも音量が大きいので、パソコン本体のボリュームを操作してほしい。

また、PC-8801SRシリーズやFM77AVシリーズのユーザーは、以下の部分を変更してほしい。

```
1105 NEW CMD
1160 CMD PLAY "","","",MC$(1),MC$(2),MC
     $(3)
1325 DATA Q8, Q8, Q8
```

PC-8801SRシリーズ

```
1160 PLAY "","","",MC$(1), MC$(2), MC$(3)
1325 DATA Q8 Q8, Q8,
```

FM77AVシリーズ

卒　業

次の曲は、卒業シーズンということで、斉藤由貴の「卒業」をプレゼントしよう。邦生が卒業して、はや６年。あのころのクラスメイトは、どうしているだろうなぁ。

さて、以前にサウンドボードII用のプログラムを掲載したときに、多くの読者からアドバイスのお手紙をいただいた（どうも、ありがとう！）。そこで、今回のプログラムからは、FOR～NEXT文を使いリズムを登録するようにしてみた（1390～1400行）。リストはちょっと長いけど、卒業する先輩へのプレゼントとしてがんばって打ち込もうじゃないかっ！

ALONE AGAIN

さて最後の曲は、ギルバート・オサリバンの「ALONE AGAIN」をお送りしよう。1972年に作られたこの曲、最近ではCFや石原真理子主演の映画『めぞん一刻』のテーマソングにも使われていたね。

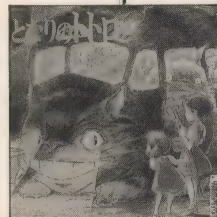
現在活躍しているアーティストのなかにも、ギルバート・オサリバンに影響を受けた人は多い。アコースティックなサウンドと、オサリバンの響きある歌声がみごとに調和している。

今回のプログラムでは、PSG３声でコーラスディレイ効果を作り、メロディーに使っている。またバックの演奏もゴテゴテしたアレンジにせず、ピアノだけのシンプルな形にしてみた。

「さんぽ」プログラムリスト

```
1000 REM ****************************
1010 REM *                          *
1020 REM *     ｻﾝﾎﾟ - ﾄﾅﾘ ﾉ ﾄﾄﾛ -    *
1030 REM *                          *
1040 REM *   MUSIC BY Y.HISAISHI    *
1050 REM *   CODER BY H.KYOYA       *
1060 REM *                          *
1070 REM ****************************
1080 :
1090 REM ===== MAIN PROGRAM =====
1100 :
1110 FOR I=1 TO 3 : READ MC$(I)
1120 IF MC$(I)="*" THEN 1190
1130 IF MC$(I)="¥" THEN END
1140 NEXT I
1150 :
1160 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
1170 GOTO 1110
1180 :
1190 NB=NB+1
1200 ON NB GOSUB 1230,1240,1250,1260
1210 GOTO 1110
1220 :
1230 RESTORE 1570:RETURN
1240 RESTORE 1630:RETURN
1250 RESTORE 1440:RETURN
1260 RESTORE 2420:RETURN
1270 :
1280 REM ======== DATA =========
1290 :
1300 DATA T127L12S0M3000
1310 DATA T127L12S0M3000
1320 DATA T127L12S0M3000
1330 :
1340 REM ========  (A)  ========
1350 :
1360 DATA O5D8E8F8F+8G8A8B8O6C8
1370 DATA O4R8R8R8R8R8R8R8R8
1380 DATA O2D8E8F8F+8G8A8B8O3C8
1390 :
1400 DATA O6D4FFFF4R8R8
1410 DATA O5D4DDDD4R8R8
1420 DATA O3D4O2GGGG4R8R8
1430 :
1440 DATA O5V14A6R12GFED6R12A6R12
1450 DATA O4R6CR6CR6CR6C
1460 DATA O3F6AC6AF6AF6A
1470 :
1480 DATA O5G6R12FEDC6R12G6R12
1490 DATA O3R6BR6BR6AR6G
1500 DATA O3E6GE6GO2A6O3EC6E
1510 :
1520 DATA O5F6R12FEDL24CR12O4BR12AR12B
1530 DATA O3R6AR6AO4D4D4
1540 DATA O3D6FD6FG4G4
1550 DATA *
1560 :
1570 DATA O5L12C8R8S0CCCC4R4
1580 DATA O4R8R8GGGG4R4
1590 DATA O3C4O2GGGO3C4R4
1600 :
1610 REM ========  (B)  ========
1620 :
1630 DATA O5V15E6R12G6R12O6CCCCC
1640 DATA O4R6ER6ER6ER6E
1650 DATA O3C6O4CO2G6O4CO3C6O4CO2G6O4C
1660 :
1670 DATA O5G6R12A6R12GGGGG
1680 DATA O4R6FR6FR6FR6F
1690 DATA O3D6BO2G6O3BD6BO2G6O3B
1700 :
1710 DATA O5R6CE6GO6C6R12O5B6A
1720 DATA O4R6ER6ER6ER6E
1730 DATA O3C6O4CO2B6O4CO2A6O4CO2A6O4C
1740 :
1750 DATA O5GGGGGGGR12S0O4FFF
1760 DATA O4R6FR6FR6FO3BBB
1770 DATA O3D6O4CO3D6O4CO2G6O3BO2GR12G-
1780 :
1790 DATA O5V15A.R24A24R24A.R24A4O6C12O5
B6A12
1800 DATA O4R6FR6FR6FR6F
1810 DATA O3F6O4CO3F6O4CO3C6O4CO3F6O4C
1820 :
1830 DATA O5GGGGGGGR12S0O4GGG
1840 DATA O4R6GR6GR6GEEE
1850 DATA O3E6O4EO2B6O4EO3E6O3EO2ER12E-
1860 :
1870 DATA O5V15A6GA6GD4E4
1880 DATA O4R6FR6FR6GR6G
1890 DATA O3D6O4CO3D6O4CO2G6O3BO2G6O3B
1900 :
1910 DATA O5CCCCCCCCS0O5CCC
1920 DATA O4E4E4E6GGGG
1930 DATA O3C4C4C6O4EEEE
1940 :
1950 REM ========  (C)  ========
1960 :
1970 DATA O5V15A-.R24A-24R24A-.R24A-A-4A
-4
1980 DATA O4R6FF6FR6FR6F
1990 DATA O3F6O4CC6CO2F6O4CO3F6O4C
2000 :
2010 DATA O5G.R24G24R24G.R24GG4G4
2020 DATA O4R6EE6ER6ER6E
2030 DATA O3C6O4CC6CO2G6O4CO3C6O4C
2040 :
2050 DATA O5F6R12F6R12F6R12D6R12
2060 DATA O4R6FF6FR6FR6F
2070 DATA O3F6O4DD6DO2F6O4DO3F6O4D
2080 :
2090 DATA O5EEEEEEEES0O4E6E
2100 DATA O4R6ER6ER6EC6C
2110 DATA O3C6O4CO2G6O4CO3C6O4CO3C6O2B
2120 :
2130 DATA O5V15C.R24CO6C.R24CO5B4G6
2140 DATA O4R6ER6ER6ER6
2150 DATA O2A6O4CO2A6O4CO3E6BE6
2160 :
2170 DATA O5AAAAAAA.R24AB6O6C
2180 DATA O4ER6FR6FR6FR6F
2190 DATA O3BF6O4CO3C6O4CO2F6O4CO2F6O4C
2200 :
2210 DATA O6D6R12C6R12O5B6R12A6R12
2220 DATA O4R6F+R6F+R6F+R6F+
2230 DATA O2D6O4CO2F+6O4CO2A6O4CO3D6O4C
2240 :
2250 DATA O5GGGGGGGGS0O4GGG
2260 DATA O4R6FR6FR6FFFF
2270 DATA O3G6BF6BE6BDDD
2280 :
2290 DATA O6V15C6O5BO6C6O5GE6O6CCC
2300 DATA O4R6ER6ER6ER6
2310 DATA O3C6O4CO2G6O4CO3C6O4CO3C6
2320 :
2330 DATA O5BBBBBBBBBG.R24G
2340 DATA O4ER6ER6EE4R4
2350 DATA O4CO3E6BO2B6O3BE4R4
2360 :
2370 DATA O5A4R4B4R4O6CCCS0O5CCCC4R4
2380 DATA O4F4R4F4R4R4GGGG4R4
2390 DATA O2F4R4G4R4O3C4O2GGGO3C4R4
2400 DATA *
2410 :
2420 DATA O5L12C8R8S0CCCC6CCCC
2430 DATA O4R4GGGA-6A-A-A-A-
2440 DATA O3C4O2B-B-B-A-6A-A-A-A-
2450 :
2460 REM ========  (D)  ========
2470 :
2480 DATA O5V15F6R12A-6R12O6D-D-D-D-D-
2490 DATA O4R6FR6FR6FR6F
2500 DATA O3D-6O4D-O2A-6O4D-O3D-6O4D-O2A
-6O4D-
```

7AGS—14／徳間ジャパン

東久留米の線香花火さーん。私も「POPCOM」、「ニコリ」の二またをかけてます。で、やっぱ「ニコリ」はいいですね。ひまつぶしになります。けどけどけど……。高校受験をかけている私には毒です。ああ、なんて時代だ。というわけで、受かったらまた出すと思います（たぶん落ちると思うけど）。（神奈川県　つるぴかおでこ）
S：これは「ニコリ」23号の読者欄に対するモノ。複雑なこと、するんじゃないって、もう。

```
2510 :
2520 DATA O5A-6R12B-6R12A-A-A-A-A-
2530 DATA O4R6G-R6G-R6G-R6G-
2540 DATA O3E-6O4CO2A-6O4CO3E-6O4CO2A-6O
4C
2550 :
2560 DATA O5R6D-F6A-O6D-6R12C6O5B-
2570 DATA O4R6FR6FR6FR6F
2580 DATA O3D-6O4D-O3C6O4D-O2B-6O4D-O2B-
6O4D-
2590 :
2600 DATA O5A-4A-4A-6R12S0O4G-G-G-
2610 DATA O4R6G-R6G-R6G-O4CCC
2620 DATA O3E-6O4D-O3E-6O4D-O2A-6O4CO2A-
R12A
2630 :
2640 DATA O5V15B-.R24B-24R24B-.R24B-4O6D
-12C6O5B-12
2650 DATA O4R6G-R6G-R6G-R6G-
2660 DATA O3G-6O4D-O3G-6O4D-O3D-6O4D-O3G
-6O4D-
2670 :
2680 DATA O5A-4A-4A-6R12S0O4A-A-A-
2690 DATA O4R6A-R6A-R6A-FFF
2700 DATA O3F6O4FO3C6O4FO3F6O3FO2FR12E
2710 :
2720 DATA O5V15B-6A-B-6A-E-4F4
2730 DATA O4R6G-R6G-R6A-R6A-
2740 DATA O3E-6O4D-O3E-6O4D-O2A-6O4CO2A-
6O4C
2750 :
2760 DATA O5D-4D-4D-4S0O5D-D-D-
2770 DATA O4F4F4F6A-A-A-A-
2780 DATA O3D-4D-4D-6O4FFFF
2790 :
2800 REM ========  (E)  ========
2810 :
2820 DATA O5V15A.R24A24R24A.R24AA4A4
2830 DATA O4R6G-G-6G-R6G-R6G-
2840 DATA O3G-6O4D-D-6D-O2G-6O4D-O3G-6O4
D-
2850 :
2860 DATA O5A-.R24A-24R24A-.R24A-A-4A-4
2870 DATA O4R6FF6FR6FR6F
2880 DATA O3D-6O4D-D-6D-O2A-6O4D-O3D-6O4
D-
2890 :
2900 DATA O5G-6R12G-6R12G-6R12E-6R12
2910 DATA O4R6G-G-6G-R6G-R6G-
2920 DATA O3G-6O4E-E-6E-O2G-6O4E-O3G-6O4
E-
2930 :
2940 DATA O5FFFFFFFFFS0O4F6F
2950 DATA O4R6FR6FR6FD-6D-
2960 DATA O3D-6O4D-O2A-6O4D-O3D-6O4D-O3D
-6C
2970 :
2980 DATA O5V15D-.R24D-O6D-.R24D-C4O5A-6
2990 DATA O4R6FR6FR6FR6
3000 DATA O2B-6O4D-O2B-6O4D-O3F6O4CO3F6
3010 :
3020 DATA O5B-4B-4B-B-.R24B-O6C6D-
3030 DATA O4FR6G-R6G-R6G-R6G-
3040 DATA O4CO3G-6O4D-O3D-6O4D-O2G-6O4D-
O2G-6O4D-
3050 :
3060 DATA O6E-6R12D-6R12C6O5R12B-6R12
3070 DATA O4R6GR6GR6GR6G
3080 DATA O2E-6O4D-O2G6O4D-O2B-6O4D-O3E-
6O4D-
3090 :
3100 DATA O5A-4A-4A-4S0O4A-A-A-
3110 DATA O4R6G-R6G-R6G-G-G-G-
3120 DATA O3A-6O4CO3G-6O4CO3F6O4CO3E-E-E
-
3130 :
3140 DATA O6V15D-6CD-6O5A-F6O6D-D-D-
3150 DATA O4R6FR6FR6FR6
3160 DATA O3D-6O4D-O2A-6O4D-O3D-6O4D-O3D
-6
3170 :
3180 DATA O6CCCCCCCCCCO5A-.R24A-
3190 DATA O4FR6FR6FF4R4
3200 DATA O4D-O3F6O4CO3C6O4CO3F4R4
3210 :
3220 DATA O5B-4R4O6C4R4D-4S0O5D-D-D-D-4R
4
3230 DATA O4G-4R4G-4R4R4A-A-A-A-4R4
3240 DATA O2G-4R4A-4R4O3D-4O2A-A-A-O3D-4
R4
3250 :
3260 DATA O6V15D-6CD-6O5A-F6O6D-D-D-
3270 DATA O4R6FR6FR6FR6
3280 DATA O3D-6O4D-O2A-6O4D-O3D-6O4D-O3D
-6
3290 :
3300 DATA O6CCCCCCCCCCO5A-.R24A-
3310 DATA O4FR6FR6FF4R4
3320 DATA O4D-O3F6O4CO3C6O4CO3F4R4
3330 :
3340 DATA O5B-4R4O6C4R4L8D-D-D-D-D-D-D-D
-
3350 DATA O4G-4R4G-4R4L8O6D-O7D-O6BAGFE-
D
3360 DATA O2G-4R4A-4R4L8O3D-R8R4D-R8R4
3370 :
3380 DATA O5S0R4R4R4R4R4L12D-D-D-D-4R4
3390 DATA O5D-O6D-O5BAGFE-DD-4L12O4A-A-A
-A-4D-4
3400 DATA O3D-R8R4D-R8R4D-4L12D-D-D-D-4O
2D-4
3410 DATA ¥
```

「卒業」プログラムリスト

```
1000 '******************************
1010 '*                            *
1020 '*          ｿ ﾂ ｷﾞ ｮ ｳ          *
1030 '*       (PC-8801FA/MA)       *
1040 '*  MUSIC BY KYOHEI TSUTSUMI  *
1050 '*  CODER BY HOUSEI KYOYA     *
1060 '*                            *
1070 '******************************
1080 '
1090 CMD STOPM : DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9),RM$(6)
1100 '
1110 '**********************   VOICE DATA   ************************
1120 '
1130 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BA%(X,Y) : NEXT Y,X
1140 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BB%(X,Y) : NEXT Y,X
1150 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BC%(X,Y) : NEXT Y,X
1160 '
1170 DATA    60,   15,    2,    1, 4700,    4,    0,    5,    0,    0
```

リスト続く

とーとつだが、僕は星占いのページを見るといつも悩んでしまう。「あたしゃ牛なの？　羊なの？」。モノによってズレがあるのを知ってるだろーか(ポプコムも新年号から変わってる…)。うわーん、４月20日生まれなんてやだー。(三重県　ちりつも)　S：よく知らないけど、これって正確には、生まれた年によって違うんじゃなかったっけ。

```
1180 DATA    24,    5,    2,   15,    2,   45,    2,    8,    0,    0
1190 DATA    16,    4,    3,    8,    2,    0,    2,    4,    0,    0
1200 DATA    24,    5,    2,   15,    2,   45,    2,    4,    0,    0
1210 DATA    16,    5,    3,    8,    2,    0,    2,    4,    0,    0
1220 '
1230 DATA    60,   15,    2,    0, 3800,   12,    0,    4,    0,    0
1240 DATA    31,    5,    5,    6,    4,   34,    0,    4,   -2,    0
1250 DATA    18,    4,    5,    6,    4,    0,    0,    4,   -2,    0
1260 DATA    26,    5,    5,    6,    4,   36,    0,    2,    2,    0
1270 DATA    18,    4,    5,    6,    4,    0,    0,    4,    2,    0
1280 '
1290 DATA    48,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1300 DATA    31,   13,    5,   14,   10,   42,    1,    2,    2,    0
1310 DATA    31,   13,    5,   14,   10,   45,    1,    4,    2,    0
1320 DATA    31,    5,    5,   11,    2,   25,    1,    0,    2,    0
1330 DATA    31,    5,    5,   11,    2,    0,    1,    0,    2,    0
1340 '
1350 CMD VOICE BA%,BC%,,,BB%,BB% : CMD PLAY "Y38,220"
1360 '
1370 '*********************   RHYTHM DATA   **********************
1380 '
1390 FOR X=10 TO 19 : FOR R=0 TO 6 : READ RM$(R)
1400 NEXT R : CMD RHYTHM X,RM$ : NEXT X : ERASE RM$
1410 '                              (X10)
1420 DATA 4,M00C6C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1430 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,R8KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
1440 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1450 '                              (X11)
1460 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1470 DATA L26C6C6C6C6C6C6C6C6,R8KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
1480 DATA M15C6C6KC5C6C6C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1490 '                              (X12)
1500 DATA 4,M26KC5KC5C6KC5KC5C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6KC5KC2KC2KC5
1510 DATA R13C6C6C6C6C6C6C6C6,R8KC5KC2KC2KC5KC2KC2C6C6C6C6
1520 DATA M15C6C6KC5C6C6KC5KC2KC2KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1530 '                              (X13)
1540 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6C6KC5C6
1550 DATA L26KC5C6C6C6C6C6C6C6,R8C6KC2KC2KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
1560 DATA M15C6C6KC5C6C6C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1570 '                              (X14)
1580 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6C6KC5KC5
1590 DATA L26KC5C6C6C6C6C6C6C6,R8C6KC2KC2KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
1600 DATA M15C6C6KC5C6C6C6KC5KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1610 '                              (X15)
1620 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6C6KC5KC5
1630 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,R8KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
1640 DATA M15C6C6KC5C6C6C6KC5KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1650 '                              (X16)
1660 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6KC5KC2KC2KC5
1670 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,R8KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
1680 DATA M16C6C6C6C6C6KC5KC2KC2KC5,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1690 '                              (X17)
1700 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6C6,M27C6C6KC5C6C6C6KC2KC2KC5
1710 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,R8C6KC2KC2C6KC2KC2
1720 DATA L20C6C6C6C6C6KC5C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1730 '                              (X18)
1740 DATA 4,M26KC5C6C6C6KC5C6C6C6C6,M25C6C6KC5C6C6C3KC2C6KC5
1750 DATA L00C6C6C6C6C6C6C6C6,R8KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC5KC2KC2KC5KC2KC2
1760 DATA L20C6C6C6C6C6C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1770 '                              (X19)
1780 DATA 4,M26KC5C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1790 DATA L26KC5C6C6C6C6C6C6C6,R00C6C6C6C6C6C6C6C6
1800 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1810 '
1820 ' ********************   MAIN ROUTINE   ********************
1830 '
1840 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
1850 IF MC$(I)="*" THEN 1920
1860 IF MC$(I)="¥" THEN END
1870 NEXT I : READ RM$
1880 '
1890 CMD PLAY #5,RM$;MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1900 GOTO 1840
1910 '
1920 NB=NB+1
1930 ON NB GOSUB 1960,1970,1980,1990,2000,1970,1980,1990,2010,2020,2030
1940 GOTO 1840
1950 '
1960 RESTORE  3010:RETURN
1970 RESTORE  2420:RETURN
```

7A0464／ポニーキャニオン

12月25日『VEIGUS』を買いました。けっこうむずかしくて最初の4面でやられます。どーか必勝法をたのんます。(滋賀県　中山一基)　S：今月も、「ソフトレーダー」のページに載せているので、そっちも見てね。

```
1980 RESTORE  3070:RETURN
1990 RESTORE  3320:RETURN
2000 RESTORE  3390:RETURN
2010 RESTORE  3690:RETURN
2020 RESTORE  3140:RETURN
2030 RESTORE  3770:RETURN
2040 '
2050 '*********************** MUSIC DATA ***********************
2060 '                          ( A )
2070 DATA T74L16V11Q6@MO4RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
2080 DATA T74L16V9Q8@MO4RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
2090 DATA T74@105L16V8Q4@MO5RF+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
2100 DATA T74@112L8V7Q7@LO7RRRRRRRRRRRRRRRR,T74L8V7Q8@MO4RRRRRRRRRRRRRRRR
2110 DATA T74L8V7Q8@MO4RRRRRRRRRRRRRRRR,V55X10X10
2120 '
2130 DATA RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
2140 DATA D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
2150 DATA R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
2160 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B
2170 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D,X10X10
2180 '
2190 DATA RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
2200 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
2210 DATA R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
2220 DATA RRRRRRRRL24DC+<B@MAGF+@REDC+>DC<BAG@MF+ED@LC+<BAG
2230 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B
2240 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D,X10X10
2250 '                          ( B )
2260 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,O3E&EREE>ER<EF+&F+&F+&F+>F+&F+&F+&F+
2270 DATA @43L32V11Q8O5F+V10F+V11F+V10F+V11F+V10F+V11F+V10F+V11F+V10F+V11F+V10F+
V11E8BV10BV11BV10BV11BV10BV11BV10BV11BV10BV11BV10BV11A8
2280 DATA RRRRRRR,O4D&D&D&DF+&F+&F+&F+,O3B&B&B&B>D&D&D&D,X11
2290 '
2300 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,<G&GRGG>GR<GG+&G+&G+&G+>G+&G+&G+&G+
2310 DATA >EV10EV11EV10EV11DV10DV11DV10DV11C+8D8F+V10F+V11F+V10F+V11F+V10F+V11DV
10DV11DV10DV11DV10DV11<BV10BV11BV10B,@37L16V7Q6@MO4
2320 DATA G&G&G&GG+&G+&G+&G+,D&D&D&DD&D&D&D,X11
2330 '
2340 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,<A&ARAA>AR<AA&A&A&A>A&A&A&A
2350 DATA V11AV10AV11AV10AV11AV10AV11AV10AAV9AV10AV9AV10AV9AV10AV9AAV8AV9AV8AV9A
V8AV9AV8AAV7AV6AV7AV6AV5AV4AV3A,RRRRRABA>DRR<B&B&BA&A
2360 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+,D&D&D&D&D&D&D&D,X11
2370 '
2380 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,<A&AA&ARRA&AA&AA&ARRA&A
2390 DATA L8RRRRRRRR,RRRRRREF+{ABAB}8{ABAB}8{ABAB}8{ABAB}8@V0L16
2400 DATA O3B&B>C+&C+D&DE&EV7,O3G&GA&AB&B>C+&C+V7,X12
2410 '                          ( C )
2420 DATA O4DDDDD&D&D&DRDDDD&DE&EF+&F+A&A&A&A&A&A&A&A&A&ARRRR
2430 DATA O4D&DRDDR<A>D<A>D&D&D<B&B&BAF+&F+RF+F+>C+<F+>C+F+8&F+8&F+8&F+8
2440 DATA RRRR,@25O5AF+D<A>AF+D<A>AF+D<A>AF+D<A>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A
2450 DATA O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2460 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&DC+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+,X13X11
2470 '
2480 DATA <BBBB&BBBB&B&B&B&BB&B>C+&C+D&DF+8&F+8&F+8RRRRRRR
2490 DATA <B8RBRF+BF+B8&B8F+8B8F+&F+RF+F+>C+<F+>C+F+8&F+8&F+8&F+8
2500 DATA RRRR,>BF+D<B>BF+D<B>BF+D<B>BF+D<B>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A
2510 DATA D&D&D&D&D&D&D&DF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2520 DATA <B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+,X11X11
2530 '
2540 DATA <GGG&G&GGAB>C+C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<A+A+A+&A+&A+&A+>ED&D&D&D&DRRDE
2550 DATA <E&E&E&E&E&E&E&EA&A&A&AG&G&G&GF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+B&B&B&BA&A&A&A
2560 DATA RRRR,>GD<BG>GD<BG>AEC+<A>AEC+<A>A+F+C+<A+>A+F+C+<A+>BF+D<B>BF+D<B
2570 DATA D&D&D&DE&E&E&EF+&F+&F+&F+D&D&D&D
2580 DATA <B&B&B&B>C+&C+&C+&C+C+&C+&C+&C+<B&BA&A,X11X11
2590 '
2600 DATA F+&F+&F+F+&F+F+F+F+F&F&F&F&FC+&C+E&E&E&E<B&B&B&B>E&EQ7E8F+8E8
2610 DATA G+8&G+8&G+8G+8>C+8&C+8&C+8C+8E8&E8&E8E8<A8&A8>E8<A8
2620 DATA RRRR,>BF+D<B>BF+D<B>BG+FD+BG+FD+BGE<B>BGE<B>BGE<B>BGE<B
2630 DATA D&D&D&DC+&C+&C+&C+<B&B&B&B&B&B&B&B,B&B&B&BB&B&B&BG&G&G&G&G&G&G&G
2640 DATA X11X11
2650 '                          ( D )
2660 DATA Q5O4DDDDD&D&D&DRDDDD&DE&EF+&F+A&A&A&A&A&A&A&A&A&ARRRR
2670 DATA O4D8&DDDD<A>D<A>D&D&D<B&B&BAF+8&F+F+F+>C+<F+>C+F+8&F+8&F+8&F+8
2680 DATA @44L8V7Q8@LO4RRRRRRRRRA&A>E&EF+&F+
2690 DATA O5AF+D<A>AF+D<A>AF+D<A>AF+D<A>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A
2700 DATA O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2710 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&DC+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+,X11X11
2720 '
2730 DATA <BBBBBB&BBB&B&B&BBB&B>C+D&DF+8&F+8&F+8RRRRRRR
2740 DATA <B8&BBRF+BF+B8&B8F+8B8F+8&F+F+F+>C+<F+>C+F+8&F+8<F+8&F+8
```

リスト続く

どもっ!! 初投稿です。少し遅れましたが10月号のプレゼントコーナーで〝したじきセット〟が当たりました。ど～も。P.S.『サバッシュ』とてもおもしろいスヨ。次回作？ 期待してますヨ!!（神奈川県 FIN） S：どういたしまして。

```
2750 DATA D&D&D&D&D&D&D&DC+&C+<B&BA&AF+&F+
2760 DATA >BF+D<B>BF+D<B>BF+D<B>BF+D<B>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A>AEC+<A
2770 DATA D&D&D&D&D&D&D&DC+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
2780 DATA <B&B&B&B&B&B&B&BA&A&A&A&A&A&A&A,X11X11
2790 '
2800 DATA <B&B&B&B>G&G&G&GE&E&E&EREF+GA&AA&A&A&AA&AA+&A+F+&F+EF+&F+&F+
2810 DATA >E8&E8&E8DE<A8&A8G8&G8F+8&F+8&F+8F+8F+8&F+8A+8>C+8
2820 DATA G&G&G&GA&AG&GF+&F+&F+&F+A+&A+&A+&A+
2830 DATA >GD<BG>GD<BG>AEC+<A>AEC+<A>A+F+D<A+>A+F+D<A+>A+F+E<A+>A+F+E<A+
2840 DATA <B&B&B&BA&A&A&AA&A&A&AA+&A+&A+&A+,G&G&G&GE&EG&GF+&F+&F+&F+F+&F+&F+&F+
2850 DATA X11X11
2860 '
2870 DATA RRRRDDDDE&EF+&F+<B12>C+12D12G&G&G&G&G&GG&GF+&F+&F+&F+F+&F+&F+&F+
2880 DATA <B8&B8&B8>EF+E8&E8&E8F+8G8&G8G8DGA&A&A&A<A&A&A&A
2890 DATA B&B&B&B&B&B&B&BB-&B-&B-&B->C+&C+&C+&C+
2900 DATA >BF+D<B>BF+D<B>BF+E<B>BF+E<B>B-GFDB-GFDAEC+EAEC+E
2910 DATA B&B&B&B&B&B&B&BB-&B-&B-&B->C+&C+&C+&C+
2920 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+G&G&G&GG&G&G&G,X11X16
2930 '                           ( E )
2940 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
2950 DATA O4D8&DDRR<AB>D8&D>DRRRR<<B8&BBRRF+AB8&B>BRRRR
2960 DATA @105L16V8Q4@MO5RF+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
2970 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D
2980 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B,X14X15
2990 DATA *
3000 '
3010 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,D8&DDRR<AB>D8&D>DRRRR<<B8&BBRRF+AB8&B>BRRRR
3020 DATA R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
3030 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D
3040 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B,X15X16
3050 DATA *
3060 '
3070 DATA RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRF+&F+G&G
3080 DATA D8&DDRR<AB>D8&D>DRRRR<<A8&A8A8&A8A8&A8>A<AA8
3090 DATA R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+RRRR@25L8V8Q7@R
3100 DATA @24L8V9@MO4RRRRRRRRQ6BQ8>F+Q6EQ8BQ6A>Q8F+Q6E
3110 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D
3120 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B,X15X17
3130 '                           ( F )
3140 DATA O4AAA&AF+&F+GA&A&A&A&AA12A12B12>C+&C+&C+&C+<A&A&A&A&A&A&A&A&A&ARR
3150 DATA O4D8&DD<A8&A8>D8&DD<A8&A8>F+8&F+F+C+8&C+8F+8&F+F+C+8&C+8
3160 DATA O5RRRRRRRRRC+&C+<A&A&A&A,@25V7Q7@LO5R48RRRRRRRRRC+&C+<A&A&A&A12
3170 DATA L8V7Q4O4F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+,L8V7Q4O4AAAAAAAAAAAAAAAA
3180 DATA X13X18
3190 '
3200 DATA >CCCCCC&CC<B&BB&BB&BF+&F+G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&GRRRR
3210 DATA <A8&AAA8&A8B8&B8>D+8&D+8E8&EE<B8&B8>E8&EE<B8&B8
3220 DATA G&G&G&GF+&F+&F+&F+RB16R16>AG16R16F+&F+16G16&G&G
3230 DATA R48G&G&G&GF+&F+&F+&F+RB16R16>AG16R16F+&F+16G16&G&G12
3240 DATA GGGGF+F+F+F+GGGGGGGG,>CCCC<BBBBBBBBBBBB,X11X18
3250 '
3260 DATA A&AG&GAG&GG&G&G&G&GD&DE&EF+&F+F+&F+F&FF+G&GGF+&F+&F+&F+&F+
3270 DATA >G8&G8D8F8E8&E8<A8&A8>F+8&F+8C+8&C+8<B8&B8>D+8&D+8
3280 DATA RRD&D<B&B&B&BRRA&AF+&F+&F+&F+,R48RRD&D<B&B&B&BRRA&AF+&F+&F+&F+12
3290 DATA GGGGGGGGF+F+F+F+F+F+F+F+,BBBBBBBBAAAAAAAA,X11X18
3300 DATA *
3310 '
3320 DATA <B&BG&GA&AB&B>C+&C+C+<A&A&A&A&A&A&A&A&ARRRRRRA&A>G&GF+&F+
3330 DATA E8&E8&E8DEF+8&F+8&F+8&F+8<B8&B8&B8B8A8&A8>A8&A8
3340 DATA G&G&G&GA&A&A&AB&B&B&BB&B&B&B,R48G&G&G&GA&A&A&AB&B&B&BB&B&B&B12
3350 DATA V7Q8D&D&D&DE&E&E&EF+&F+&F+&F+G&G&G&G
3360 DATA V7Q8<B&B&B&B>C+&C+&C+&C+D&D&D&DD&D&D&D,X11X16
3370 DATA *
3380 '                           ( G )
3390 DATA L8O4E&E&ED&D&D&D&DRRRRRRRR
3400 DATA O3G8&GGG>DED<G8&G8&G8&G8G8&GGG>DED<G8&G8&G8&G8
3410 DATA L8RRR@121V11Q7@MO5C32C+32D16&D&D&D&DE32F32&F16&FE&ED&DE&E
3420 DATA L8R32RRR@121V8Q7@MO5C32C+32D16&D&D&D&DE32F32&F16&FE&ED&DQ8E&E16.
3430 DATA O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+F&F&F&F&F&F&F&F
3440 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&DD&D&D&D&D&D&D&D,X13X11
3450 '
3460 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,>F+8&F+8&F+8&F+F+F8&F8&F8&FFE8&E8&E8F+GA8&A8<A8&A8
3470 DATA <A&A&A&AG+&G+16>D&D16<G+G&G&G&GAB>DE
3480 DATA Q7R32<A&A&A&AG+&G+16>D&D16<G+G&G&G&GAB>DQ8E16.
3490 DATA F+&F+&F+&F+E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D&D
3500 DATA D&D&D&DD&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B,X11X11
3510 '
3520 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,G8&GGG>DED<G8&G8>G8&G8C8&CGCGCDC8&C8G8C8
3530 DATA F&F&F&F&F&F&FDA&AG&GB-32>C32&C<B-&B-16>C
3540 DATA Q7R32F&F&F&F&F&F&FDA&AG&GB-32>C32&C<B-&B-16Q8>C16.
```

```
3550 DATA D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
3560 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,X11X18
3570 ´
3580 DATA RRRRRRRRRRRRRRRRL16,F8&F8&F8CD<B-8&B-8>B-8<B-8A8&A8&A8A8A8&A8&A8>E8
3590 DATA <A&A&A&ADEFGA&A&A&A&A&A&A&A
3600 DATA Q7R32<A&A&A&ADEFG16R32@37L16V9Q6O4RRRRABA>DRR<B&B8A8
3610 DATA E&E&E&ED&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B
3620 DATA >C&C&C&C&C&C&C&C<G&G&G&G&G&G&G&G,X11X11
3630 ´
3640 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,<A&AA&ARRA&AA&AA&ARRA&A
3650 DATA RRRRRRRR,RRRRREF+{ABAB}8{ABAB}8{ABAB}8{ABAB}8V6
3660 DATA O3B&B>C+&C+D&DE&EV6,O3G&GA&AB&B>C+&C+V6,X12
3670 DATA *
3680 ´
3690 DATA O4E&E&E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D&D&D&DRRRRRRRRRRRRF+&F+G&G
3700 DATA O4D8&DDRR<AB>D8&D>DRRRR<<A8&A8A8&A8A8&A8>A<AA8
3710 DATA R16@105L16V8Q4O5@MF+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+RRRR@25L8V8Q7@R
3720 DATA RRRRRRRR@24V9@MO4Q6BQ8>F+Q6EQ8BQ6A>Q8F+Q6E
3730 DATA O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D
3740 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B,X15X17
3750 DATA *
3760 ´
3770 DATA <B&BG&GA&AB&B>C+&C+C+<A&A&A&A&A
3780 DATA E&E&E&E&E&EDEF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
3790 DATA L32V1Q6@R05RR@112EGB>C+DF+GDC+<BGB>C+DV4RR<F+A>C+DEF+AEDC+<A>C+DE
3800 DATA L32V4Q6@L05RR@112EGB>C+DF+GDC+<BGB>C+DV1RR<F+A>C+DEF+AEDC+<A>C+DE
3810 DATA L16V8Q8O4D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E
3820 DATA L16V8Q8O3B&B&B&B&B&B&B&B>C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+,X11
3830 ´
3840 DATA RRRRRRRRRA&A>G&GF+&F+,<B&B&B&B&B&B&B&BB&B&B&B&B&B&B&B
3850 DATA V1RR<B>DEF+AA+BF+ED<A>DEF+V4RR<A>C+EF+GA>C+<GEF+C+<A>C+EL24
3860 DATA V4RR<B>DEF+AA+BF+ED<A>DEF+V1RR<A>C+EF+GA>C+<GEF+C+<A>C+EL24
3870 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+G&G&G&G&G&G&G&G
3880 DATA D&D&D&D&D&D&D&DD&D&D&D&D&D&D&D,X16
3890 ´
3900 DATA E8&E8&E8D8&D8&D8&D8&D8RRRRRRRRRRRRRRRR
3910 DATA G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8&G8
3920 DATA V3<B>DEGA>C+DF+GDF+GDF+GDF+GV3DF+GDF+GV2DF+GDF+GV1DF+GV0DF+GDF+G
3930 DATA R64V4<B>DEGA>C+DF+GDF+GDF+GDF+GV3DF+GDF+GV2DF+GDF+GV1DF+GV0DF+GDF+G
3940 DATA E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E
3950 DATA A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
3960 DATA X19V0X10
3970 ´
3980 DATA RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
3990 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
4000 DATA @105L16V8Q4@MO5RF+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
4010 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,L8V7O4D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B
4020 DATA L8V7O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D,V52X10X10
4030 ´
4040 DATA RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRR
4050 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B
4060 DATA R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+R<F+AB>DEF+<F+AB>DERF+RF+
4070 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,>D&D&D&D&D&D&D&D<B&B&B&B&B&B&B&B
4080 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D,X10X10
4090 ´
4100 DATA "L8RRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRRY38,207"
4110 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
4120 DATA <F+&F+AB>DEF+<F+V7AB>DERF+RF+V6R<F+AB>DEF+<F+V5AB>DERF+RF+V4<RF+AB>DEF
+<F+V3AB>DERF+RF+V2<RF+AB>DEF+<F+V1AB>DERF+RF+,RRRRRRRRRRRRRRRR
4130 DATA >D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
4140 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F
+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+,V0X10X10X10X10
4150 DATA ¥
```

「ALONE AGAIN」プログラムリスト

```
1000 ´*********************************
1010 ´*                               *
1020 ´*          ALONE AGAIN          *
1030 ´*       (PC-9801UVｼﾘｰｽﾞ)        *
1040 ´*  MUSIC BY GILBERT O´SULLIVAN  *
1050 ´*  CODER BY HOUSEI KYOYA        *
1060 ´*                               *
1070 ´*********************************
1080 ´
1090 CLEAR ,&H5400
```

リスト続く

```
1100 PLAY ALLOC 500,500,500,500,500,500
1110 VOICE INIT : DIM BA%(4,9)
1120 '
1130 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BA%(X,Y):NEXT Y,X : VOICE 13,BA%
1140 '
1150 DATA   60,   15,    1,    1, 7200,    1,    0,    3,    0,    0
1160 DATA    0,   31,   23,    1,   10,   92,    3,    1,    2,    0
1170 DATA    4,   24,   24,    2,   12,  115,    2,    1,    0,    0
1180 DATA    0,   31,   22,    1,    9,   97,    3,    3,   -2,    0
1190 DATA    4,   24,   24,    2,   12,  124,    2,    1,    0,    0
1200 '
1210 VOICE LFO 4,1,0,2,+20,0,15
1220 VOICE LFO 5,1,0,2,-20,0,15
1230 '
1240 FOR I=1 TO 5 : READ MC$(I)
1250 IF MC$(I)="*" THEN 1320
1260 IF MC$(I)="¥" THEN END
1270 NEXT I
1280 '
1290 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(4),MC$(5)
1300 IF STATUS PLAY(-1)<24 THEN 1240 ELSE 1300
1310 '
1320 NB=NB+1
1330 ON NB GOSUB 1360,1370,1380,1370,1390
1340 GOTO 1240
1350 '
1360 RESTORE  1900:RETURN
1370 RESTORE  1510:RETURN
1380 RESTORE  1940:RETURN
1390 RESTORE  2530:RETURN
1400 '
1410 DATA T96,T96,T96,T96,T96
1420 DATA L8@13,L8@13,L8@13,L8,L8
1430 DATA Q8MB,Q8MB,Q8MB,Q7MB,Q7MB
1440 DATA @V86,@V86,@V86,V8,V6
1450 '                              ( A )
1460 DATA O5C4C4D4C4,O4A4A4A4A4,O3F4.FFF4F,RRRRRRR,R24RRRRRRR
1470 DATA O5C4C4D4C4,O4A4A4A4A4,O3A4.AAA4A,RRRRRRR,RRRRRRR
1480 DATA O5D4D4D-4C4,O4B-4B-4B-4B-4,O3G4.G>CC4C,RRRRRRR,RRRRRRR
1490 DATA O5C4C4C4C4,O4A4A4AFAF,O3F4.FF4>C4,RRRRRRRL16,RRRRRRRL16
1500 '                              ( B )
1510 DATA O5C4C4D4C4,O4A4A4A4A4,O3F4.FFF4F
1520 DATA O4AA>CCC8C<A^4R8FG,O4AA>CCC8C<A^4R8FG
1530 DATA O5C4C4D4C4,O4A4A4A4A4,O3A4.AAA4A
1540 DATA O4A8>CCCCC8<A4R8>CE-8,O4A8>CCCCC8<A4R8>CE-8
1550 '
1560 DATA O5C4C4E-4E-4,O4G4G4>C4C4,O4C4.CCC4C
1570 DATA O5E-E-E-D8DC8CCC<B-8B-A8,O5E-E-E-D8DC8CCC<B-8B-A8
1580 DATA O5E-4E-4E-4D4,O5C4C4<A4A4,O3A4.A>D<AD4
1590 DATA O4AA8G8G8F+4R8DD,O4AA8G8G8F+4R8DD
1600 '
1610 DATA O5D4D4D4D4,O4B-4B-4>C4<B-4,O3G4.GGG4G
1620 DATA O4G8B-8B-8B-G^4R8D8,O4G8B-8B-8B-G^4R8D8
1630 DATA O5D-4D-4D-4D-4,O4B-4B-4>C4<B-4,O3G4.GGG4G
1640 DATA O4G8B-8B-8B-G^4R8FG,O4G8B-8B-8B-G^4R8RG
1650 '
1660 DATA O5C4C4C+4C+4,O4A4A4A4A4,O3F4.FFF4F
1670 DATA O4A8AAR8FGA8AAR8FG,O4A8AAR8FGA8AAR8FG
1680 DATA O5D4D4D4E4,O4A4A4B4B4,O3F4.FE4>E<E
1690 DATA O4AAA8>C8D8D4E8ER,O4AAA8>C8D8D4E8ER
1700 '
1710 DATA O5E4E4E4E4,O5C4C4C4C4,O3A4.AAA4A
1720 DATA O5C8C8<A8B>C^8R8<A8B>C8,O5C8C8<A8B>C^8R8<A8B>C8
1730 DATA O5E-4E-4E-4D4,O5C4C4<A4A4,O3A4.A>D<D4F+
1740 DATA O5RE-8E-8E-8E-4D8CC^8,O5RE-8E-8E-8E-4D8CC^8
1750 '
1760 DATA O5D4D4D4D4,O4B-4B-4>C4<B-4,O3G4.GGG4G
1770 DATA O4B-8B-8A8A8GGR8>CC^8,O4B-8B-8A8A8GGR8>CC^8
1780 DATA O5D-4D-4D-4D-4,O4B-4B-4>C4<B-4,O3G4.GGG4G
1790 DATA O4B->C^8<B-8F4G4,O4B->C^8<B-8F4G4
1800 '
1810 DATA O5C4C4D4C4,O4A4A4A4A4,O3F4.FFF4F
1820 DATA O4A8>CC8CC8<A4R8RF,O4A8>CC8CC8<A4R8RF
1830 DATA O5C4C4C4C4,O4A4A4A4A4,O3A4.A>DD4<D
1840 DATA O4A8>CD^8E8E4R8DC^8,O4A8>CD^8E8E4R8DC^8
```

H30K20022／キティ

音楽プログラム大募集!

●応募要項

カセットテープまたは、フロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

1)曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社
2)対応機種、使用言語
3)プログラムでくふうした点や凝った部分についてのコメント
4)住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクでの投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社 ポプコム編集部
「ミュージック・パビリオン」係

```
1850 '
1860 DATA O5D4D4D-4D-4,O4B-4B-4B-4B-4,O3G4.G>CC4C
1870 DATA O4B->D^4R4<E8EG,O4B->D^4R4<E8EG
1880 DATA *
1890 '
1900 DATA O5C4C4C4C4,O4A4A4AFAF,O3F4.FF4>C4
1910 DATA O4F4R4R4R8RA,O4F4R4R4R8RA
1920 DATA *
1930 '
1940 DATA O5C4C4RC{FG}{AG},O4A4A4A4A4,O3F4.FFF>F<F
1950 DATA O4F4R4R4R8RF,O4F4R4R4R8RF
1960 '                                    ( C )
1970 DATA O5C4C4C4C4,O5E-4E-4E-4E-4,O3A-4.A-A-A-4A-
1980 DATA O5C8CC^8CD-^8C<B-8A-^8,O5C8CC^8CD-^8C<B-8A-^8
1990 DATA O4B-4B-4B-4B-4,O5E-4E-4E-4E-4,O3E-4.E-E-E-4E-
2000 DATA O4R8>E-E-^8FE-8RD-8C8<B-,O4R8>E-E-^8FE-8RD-8C8<B-
2010 '
2020 DATA O5D4D4<B-4B-4,O5F4FFE4E4,O3G4.G>CC4C
2030 DATA O4B-^8>CD-^4R8D-8C8<B-8,O4B-^8>CD-^4R8D-8C8<B-8
2040 DATA O5E-4E-4F4F4,O5C4C4<A-4A-4,O3A-4.A-DD4D
2050 DATA O4B-8>C<A-^4R8A-8>C8,O4B-8>C<A-^4R8A-8>C8
2060 '
2070 DATA O5E4E4E4E4,O4B4B4B4B4,O4C4.CCC4C
2080 DATA O4A-G^2R8E8G8B,O4A-G^2R8E8G8B
2090 DATA O5D4D4D4E@V88{FG},O4B-4B-4B-G>C4
2100 DATA O3G4.G>CC4C,O4G^2R4R4,O4G^2R4R4
2110 '                                    ( D )
2120 DATA O5A>C{CC}C<A4R{FG},O5R4C4R4C4,O3F4>A<FFF>A<F
2130 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2140 DATA O5A>C{CC}C<A4R>{CD},O5R4C4R4C4,O3A4>A<AAA>A<A
2150 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2160 '
2170 DATA O6E-{E-E-}D{DD}CC<B-B-,O5R4E-4R4E-4,O4C4B-CCCB-C
2180 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2190 DATA O5{AA}AGGF+2,O5R4E4E-4D4,O3A4>A<AD4>A<F+
2200 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2210 '
2220 DATA O5G.G16B-B-G4.D,O5R4D4R4D4,O3G4>B-<GGG>B-<G
2230 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2240 DATA O5G{GG}{B-B-}B-G4.{FG},O5R4D-4R4D-4,O3G4>B-<GGG>B-<G
2250 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2260 '
2270 DATA O5AA{AG}{FG}AA{AG}{FG},O5R4C4R4C+4,O3F4>A<FFF>A<F
2280 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2290 DATA O5AA>CDD.E.D,O5R4D4R4E4,O3F4>A<FEE>B<E
2300 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2310 '
2320 DATA O6CC<AB>C4.<{AB},O5R4C4R4C4,O3A4>A<AAA>A<A
2330 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2340 DATA O6CE-E-E-E-4DC,O5R4C4R4D4,O3A4>A<ADD>A<A
2350 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2360 '
2370 DATA O6{DC+}32C16.<B->{C<B}32B-16.AAG16G^16>C,O5R4D4R4D4
2380 DATA O3G4>B-<GGG>B-<G,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2390 DATA O5{B-B}32>C16.<B-{B-B}32>C16.<B-F4.{FG},O5R4D-4R4D-4
2400 DATA O3G4>B-<GGG>B-<G,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2410 '
2420 DATA O5AA>CC<A4R{FG},O5R4C4R4C4,O3F4>A<FFF>A<F
2430 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2440 DATA O5A>CDEE4@V86<D4,O5R4C4R4<A4,O3A4>G<A>DD4<D
2450 DATA O5RRRRRRRRRRRRRDC^8,O5RRRRRRRRRRRRRDC^8
2460 '
2470 DATA O5D4D4D-4D-4,O4B-4B-4B-4B-4,O3G4.G>CC4C
2480 DATA O4B->D^4R4<E8EG,O4B->D^4R4<E8EG
2490 DATA O5C4C4C4C4,O4A4A4AFAF,O3F4.FF4>C4
2500 DATA O4F4R4R4R8RA,O4F4R4R4R8RA
2510 DATA *
2520 '
2530 DATA O5C4C4C4D4,O4A4A4A4A4,O3F4.F>D<D4F+
2540 DATA O4F4R4R4R8>DC^8,O4F4R4R4R8>DC^8
2550 DATA O5D4D4D-4C4,O4B-4B-4B-4B-4,O3G4.G>C4C4
2560 DATA O4B->D^4R4<E8EG,O4B->D^4R4<E8EG
2570 DATA O5CF7G6A5>C1,O4A^7^6^5>A1,O3F1,O4F2,O4F2
2580 DATA ¥
```

アンケートはがきへの回答のお願い

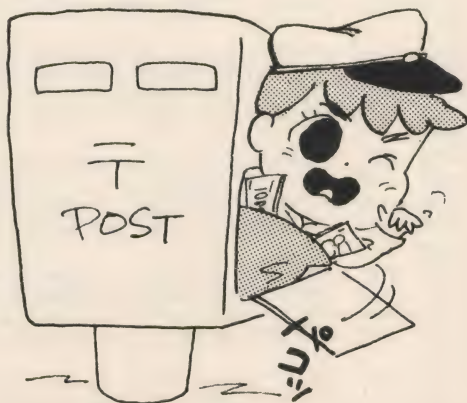
毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

左のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは3月8日消印まで有効です。

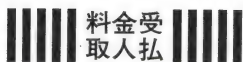
●プレゼントコーナーへの応募について――

添付(てんぷ)のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。

■ポップロード原稿募集中／■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に／　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■今のところ、編集部内では間違いは見つかっておりません。したがって、今月のフォロー・ラウンジはナシということで、そこんとこ、どうぞヨロシクお願いします。

郵便はがき

神田局承認

3606

差出有効期間
平成元年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話		年　齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性　別
お名前				男・女
所有機種周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)

3月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

記事	評価	記事	評価
①ソフトレーダー	3・2・1	㉑今月のこれがイチバン	3・2・1
②ベストソフト30	3・2・1	㉒映画にもいろいろある	3・2・1
③麻雀ホーロー記	3・2・1	㉓THE GAME MUSEUM	3・2・1
④最新ソフト徹底攻略法	3・2・1	㉔怒濤の小物グラフィティー	3・2・1
⑤プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㉕I LOVEアーケードゲーム	3・2・1
⑥ビバ！　海外ソフト	3・2・1	㉖CD-I最新レポート	3・2・1
⑦輝けっ！　ポプコム大賞'88	3・2・1	㉗ダ・ビンチMSX2講座	3・2・1
⑧同時進行RPGサバッシュ	3・2・1	㉘オリジナル・プログラム	3・2・1
⑨X68000ワールド	3・2・1	㉙ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑩ハイテク地獄耳	3・2・1	㉚パソコンQ&Aサーキット	3・2・1
⑪ハロー！　ポプコムネット	3・2・1	㉛テーブルトークミステリー	3・2・1
⑫電子手帳特集	3・2・1	㉜ポプコミ・オピニオンプラザ	3・2・1
⑬ソフト探偵団	3・2・1	㉝今月の“コレを読め”	3・2・1
⑭円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1	㉞ミステリーはS席で	3・2・1
⑮新・迷宮への招待	3・2・1	㉟RPGよどこへ行く	3・2・1
⑯魔術師ギラ・ドライアの館	3・2・1	㊱モンスター紳士録	3・2・1
⑰CGレーベル	3・2・1	㊲談之助のそのうちなんとかなるさ！	3・2・1
⑱ラス・マゲ　妖怪変紀行	3・2・1	㊳月刊ミューコム	3・2・1
⑲ソフトハウスエクスプレス	3・2・1	㊴ミステリーゾーン研究会	3・2・1
⑳アイドル探検隊　藤谷美紀	3・2・1	㊵別冊・野球道㊙データブック	3・2・1

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい・普通・悪い)

●希望のプレゼントの品番・品名

(　　　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

〈キリトリ線〉

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkIISRシリーズ FM-77AVシリーズ）用
サウンドコレクション2
定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク2 改訂版
（5インチ2D版）
PC-8801mkIISRシリーズ 定価3,000円（送料含む）

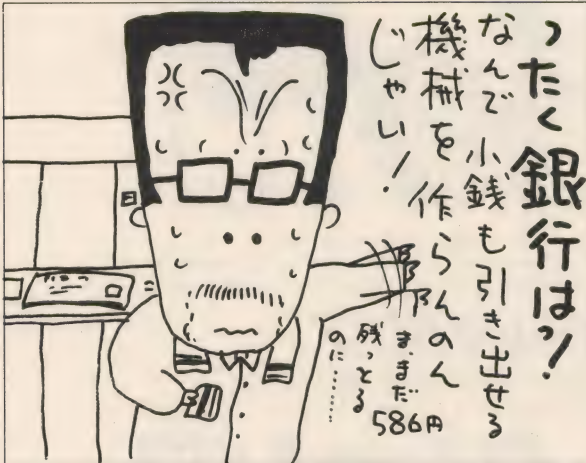
FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク1
定価3,000円（送料含む）

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkIISR FR TR FH MH）用
サウンドコレクション
強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源サウンドプログラム フロッピーディスク1・2の
お申し込みは、下記あて先まで。

申込方法
FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

爆走パソコンQ&Aサーキット

寒い、寒いゾー！　オレは寒いのは大っ嫌いだ。とくに今年は例年に増してふところがさびしい。服を買う金もナイ。ううっ、だれかこのめぐまれないマッチ売りのおじさんに愛の手を、なーんてぐだぐだ言ってもはじまらない。ここは一発、伝家の宝刀森田健作調で、

「よう！　着る服なくてもオレのハートは真っ赤な太陽みたいに熱いぜー」

これっきゃない。

ちなみにポプコムのあるビルの1階のサテンのマスターは、この寒い中毎日バイクでやって来る。シルバーカラーの250ccクラブマン、しぶいぜっ。

とゆーわけで寒くても根性出してドルン、ドルルンといってみよう。

Q 拝啓

毎月隅から隅まで楽しく読ませていただいてます。

パソコンの情報だけでなく、アイドル情報などいろいろなことが載ってて、とてもいいと思います。

さて、話は変わりますが、今回はMSX2のことについていくつか質問します。前回は、MSXのメモリー管理について教えてもらい、ありがとうございました。

まず、MSX2、スプライトモード2でのCOLOR SPRITE$についてです。

説明書（東芝MSX-BASIC Ver 2 言語説明書P.78）には、文字式の設定で複数のスプライトを移動できると書いてありますがどうすればよいかわかりません。また、カラーコードのORはどういうふうにすればよいのですか。

また、かなり前にPC-88だったと思いますが、INPでキーボードをリアルタイムに読み込む方法が書いてありましたが、MSXではどういうふうにすればいいですか。

以上のことを教えてください。

P.S.

プリンターに出してみたら紙が余っているので追伸として書きます。

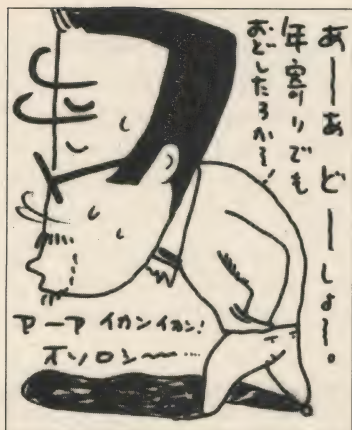
このごろのポプコムはカラーページが増えてよいと思うが、昔から読んでいる読者としては、もっと昔みたいにハイレベルな記事も必要だと思う。

とくに、テクノダムは小粒ながらもピリッとするものがあってよかったのに……。それとオリジナル・プログラムをなくしたのは許せない！　読者のニーズが変わってきたせいでしょうか。

最後に1989年2月号のFOLLOW LOUNGE、何もなくてよかったですね。　本当に、敬具

北海道/小池敦士

```
○○○○ ○○○○  ←──  8ビット（1ライン）
│ │   └┬┘
│ │  カラーコード
│ │
│ └─<ORビット>
│    このビットが1だと、このスプライトより優先順位が高く、
│    かつこのビットが0で最もこのスプライト面に近いスプラ
│    イトと重なった時、重なった部分はそうほうのカラーコー
│    ドのORをとった色で表示される。
│    このときスプライト面の衝突はチェックされない。
<シフトビット>
 1のときそのラインの表示位置は左へ32ビット分シフトされる。
```

図1：COLOR SPRITE文でのCHR$のカラーコード2進表現

A 小池さんのお手紙拝見。ふつうだと「拝啓」なーんて書き出し見ただけでウッときちゃうんだが、このお手紙は小池さんのポプコムへの気持ちが出ていて、オレはいいなっと思ってしまった。

そんじゃ、質問について。

MSX_2ではスクリーン1から3まではスプライトモード1となり、同一水平線上には4個までのスプライトパターンが表示できる。スクリーン4以降はスプライトモード2で同一水平線上にスプライトモード1の2倍の8個までのスプライトパターンを表示できる。ここまでは小池さんもわかっとると思う。

スプライトを表示するには、SPRITE$変数にビットパターンを代入し、PUT SPRITE命令で画面に表示する。SPRITE$に代入するのはあくまでもスプライトのドットデータだけなので、ここでは質問中にあるよーなワザは関係ナシ。

で問題はこっからじゃ。

スプライトモード2ではスプライトの横8ドット(8×8スプライト時)、あるいは横16ドット(16×16スプライト時)ごとに色を指定することができる。この横8ドットか16ドットのことをラインと呼ぶが、このラインの色指定に使うCOLOR SPRITE文がポイントなのダ。

8×8ドットのスプライトの場合を例にしてみっと、

COLOR SPRITE$(0)=CHR$(4)+・・・・+CHR$(7)

てなのがノーマル。CHR$の( )の中に0〜15までのカラーコードを指定すれば、各ラインの色になる。

で、このカッコの中の数字がクセモノなのだ。カラーコードは0〜15までだが、実際には0〜255までの数が指定できる。このへんをもちっと、詳しく説明しよう。

この各カラーコードはじつは8ビットで指定される。この8ビットのうち下4ビットはそのままカラーコードを表している。ポイントは残りの4ビット。この内容を図1に示そう。

たとえばCHR$(&H82)とすっと、&H82は2進数で10000010で、PUT SPRITE時のこのラインのカラーコードは2。同時にPUT時このラインが左へ32ドット、スプライト表示位置からぶっ飛んで表示される。つまり動くのだ。

この指定は各ラインごとにできるから、8×8なら8個分の別々の移動、16×16ドットスプライトなら16個分のラインの左32ビット移動指定が各ラインごとにできる。

このことを頭に入れてスプライトをデザインすれば、1つのPUT SPRITE文で複数のスプライトを動くように見せることもできる。

それからカラーコードのORについて

ピットイン マウスぢゃ(その1)

マウス、ねずみ。

これくらい一見してナルホドって一名前もめずらしいよな。とくにおカタイコンピュータ関連では、ちゃめっけが感じられて親しみが持てるもんね。このマウスがメジャーになったのはアップル社のマッキントッシュシリーズが、メインの入力装置として採用してから。

アップルなんて知らねーって人のために説明しとくと、アップル社ってのはアメリカでも異色のコンピュータメーカー。一時期世界的に売れたアップルIIってマシンは、今でも膨大かつ深みのあるゲームのそろったマシンとして有名だ。

シミュレーションもRPGもゲームのニューウェーブはみなこのマシンから生まれたのだ。そして、それらのフィーリングを生かしてだれでも使える汎用16ビットてなコピーで売り出したのがマッキントッシュシリーズ。実際このコピー&マシンはいい線いってると思う。

たとえば、ゲームソフトを走らせようなんてとき、キーボードに触れる必要はない。基本的な操作はすべて画面上でアイコンと呼ばれる絵にマウスを使ってカーソルを合わせボタン一発でOK。

コンピュータを使ってると、ときどきコンピュータに自分を合わせるみたいでイヤになるけど、これを作ったエンジニアは使う人の気持ちをずいぶん考えたんだろーなと感心してしまうで。

ま、そのせいかどうか知らんけど、このマッキントッシュシリーズは全世界で200万台売るヒット。NECの98よりも売れてるわけだ。

だからマウスがマッキントッシュに採用されたときは、オレもナルホドって思ってしまったのだ。

でこのマウスなのだが、中身はそんなに複雑じゃあない。要はついてるボタンのプッシュ情報とマウス本体の移動量をコンピュータに知らせてるってだけの話。機能簡単、使い方も簡単だから、ソフトのほうがそれに対応してりゃキーボードよりずっとラクなことが多い。やっぱこーでなくちゃいけねーぜ。

ちなみにマウス以外にも、このマッキントッシュには使いやすいアイデアが多い。たとえばさっき言ったアイコン。マシンの電源を入れるとまずこのアイコンがいっぱい並んだ画面が出てくる。

一つ一つのアイコンが機能やファイルを表す絵になっている。ファイルを消すときはゴミ箱の絵(アイコン)にそのファイルのアイコンをマウスで引っ張って重ねればよい。

こーゆーわかりやすくてちょっと楽しいフィーリングがほかのパソコンにももっとあるといいんだけどナ。

も、図1を見てもらえばわかんだろーけど、CHR$（42）などとすれば、このビットが立つことになっから、スプライトがオーバーラップしたときは重なる部分はORをとったカラーコードの色になるけんね。ドゥ・ユー・アンダースタンド？

ただし、ちょいとした注意点がアル。重なったスプライトは全てORされるワケじゃなくて、OR指定されたスプライトよりスプライト面の優先順位が高くて、このビットが中の一コのスプライトとのみ、ORがとられるってコト。もちろんこの時スプライトの衝突は検出されないから、自分で座標をチェックするとかしてプログラムで対応するよーに。

さてでは次の質問内容へ。

PC-88みたいにキースキャンをINP関数で行いたいちゅーことだけど、コレはMSX$_2$じゃムツカしいぜー。

88ンときはINPでポート番号を指定すればキー情報が返って来たけど、MSX$_2$ではキーボードからデータをもらうにはPPIちゅーチップをコントロールしなきゃならん。で、ここらへんの詳しい情報はわがポプコムでもよーわからんのじゃ。ま、それ用のプログラムが必要になるコトはまちがいないから、ここはINKEY$ですましたほうがかえって

ピットイン マウスぢゃ(その2)

先のピットインはマウスよもやま話になってしまったが、ここではも少し細かい話をしよう。

実際マウスに関する質問は多い。

よくあんのは、自分のマシンやソフトに合うマウスを教えてくれとか、マウスを使ったソフトの作り方を教えろなど。全ソフトとマウスの対応表を作れてなヤツもいたが、ポプコムはソフトハウスリサーチセンターでもマウスメーカーでもないけんね。バグやらバージョンアップで時々刻々と変わってゆくソフト界のコト。自分たちで作ったモンでもなけりゃわかりまへン。だから個々のソフトと各マウスの対応については自分で調べてくだしゃんせ。

ここでは、マウスを買うときやソフトの対応を調べるときに参考になりそうなことを説明すっからね。

まず、マウスってのは動いた距離をカウントしてコンピュータに送るモンだってのはさっき言ったけど、この移動量を知るには2種類の方法がある。

ボール式と光学式や。コレはマウスをひっくり返せばすぐわかる。

モロにボールがあるのがボール式。こいつで机などの上をゴロゴロして移動量を得る。光学式はボールの代わりに光を出してその反射で動きをキャッチする。だから光学式では専用のボードが必要でその上でコロコロすることになる。

ボール式だとそのへんの机や人の顔の上なんかで（多少無理はあるが……気合いだ！）勝手気ままにゴロゴロできるが、マウス使いが荒いとボールがすり減ったりして反応が悪くなるちゅーのが欠点。それに対し光学式はすり減ることはないけんど、ボードの上でしか動けないわけでアクションの大きなオレには苦手なタイプ。ま、どっちを選ぶかは結局好みなんだけどね。

さてこっから先は話が好みじゃすまなくなる。パソコンとマウスをつなぐところの話。

まずはパソコン側のRS-232C端子につなぐタイプ。このタイプはシリアルマウス（かわいくねー名前だ）あるいはアスキーマウス（モロ、あのアスキーである）と呼ばれ、基本的にはRS-232Cがついてるパソコンならどれでも使える。ただし実際にはこのマウスに対応しているソフトがPC-98シリーズ用か88シリーズ用ばっかなので、他機種で使うときは自分でプログラムを組むしかない。値段もやや高め。

ちなみにPC-88版「ダ・ビンチ」はコレに対応しているヨ（宣伝でしたっ）。

次のタイプはI／Oポートマウスと呼ばれるヤツ。

PC-88SRだとI／O、MAなどではマウス、FM77AVシリーズではジョイスティック、MSXではポートと示されたコネクターにつなぐ。メーカーごとに呼び方がちゃうけど、同じマウスが使えるみたいだ。ポプコムでは同じマウスを共用してっけど問題ない。

値段も安く、メジャーなマウス。

モチ、PC-88やFM-7用「ダ・ビンチ」にも対応しとるで（しつこいのダ）。

さて第3のタイプはバスマウス。

PC-98専用で98のソフトではほとんどコレが使える。

バスとゆーのは風呂じゃないぜ。パソコン内部でデータのやりとりをする中心的なラインのコト。人間なら背骨の中に通ってる神経に当たる。ま、ちとたとえがエグいけんど。

実際には98の裏のスロットにボードを差し込んだり（PC-9801F以前の機種）、マウス端子につないで使うっ。

最後にもうワンタイプ紹介しとこう。

X1turboやX68000用の専用マウスってのがアル。コネクターの形が独特だからほかのマウスをつなぐことはでけんヨ。このマウスはトラックボールとしても使える変わりモンだ。

なお、X1シリーズで使うときは別売りのインターフェースを使えばヨイそーな。

とまーこんなトコだけど、こんだけ知っとけばとりあえず買うときは困らんと思うぜ。

それから、マウスについてもちっと詳しい話やらプログラミングやらを知りたいちゅー人は、ポプコム87年12月号の「新Q&A」コーナーを見てくれ。マウス特集でプログラムとかも載せてある。担当者が違うからココでわからんかった人にも参考になんじゃないかナ。

とゆーわけで今月のピットインは、「ねずみ」サンのお話でしたっ。

かえってヨイんじゃないかと思うよ。イマイチ、ハンパな答えですんまへん。

とまーこんなトコロでよろしいかな。

それから、追伸の最近のポプコムについてのご意見。古顔の読者諸君には不満かもしれないね。

確かに時代は変わった。プログラミングなんていやじゃ、もっとイージーにパソコンを楽しみたいちゅー人がすっごく多くなった。

でも時代の流れだからってポプコム編集部がホイホイそれに乗ったわけじゃないぜ。こーなるまでには編集部ン中でもいろんな意見があったのだ。

ただ1つだけ言えるのは、編集長もときどき言ってっけど「読者に身近なポプコムに」ってコト。

ポプコムは入門者にやさしい雑誌をめざしてんだぜ。

とゆーわけで小池さん、これからもポプコムをよろしくっ。

Q こんにちは。今度MA2を買う予定にしているのですが、いま使っているKD551K（8ピン）につなぐことができるのでしょうか。もしできなければ、15ピン→8ピン変換器みたいなのはあるのでしょうか。いまmkII（88）を使っているので、今さらこれを売ってもどうしようもなく、また売りたくないという気持ちもあるので困っています。

大阪府/廣畑茂樹

A 気持ちはワカルよ廣畑くん。

でもどうやらMA2とKD551Kをつないで使うのは無理みたいだぞ。

キミの手紙をもらってから、いくつかのメーカーに電話で問い合わせてみたのだが、MA2につなげるような15ピン→8ピンのオプションはないとのこと。変換器についても使えそうなのは見当たらねー。

ま、実際のトコロ、8ピンと15ピンじゃ信号線の数だけじゃなく信号内容もずいぶん違ってくる。ファミコンのRF変換器みたいにはいかないらしいで。

だから置くスペースがないのなら、8ピン、15ピンどっちにも対応したディスプレーを買うしかないんじゃないかナ。

使い古したKD551Kよさらばってなコトになるわけだが、ちょっぴりつらい気持ちもよくわかる。オレも最初に使った初代PC-8801とグリーンディスプレイは今でもタンスの奥にしまってあるんだぜ。

Q POPCOM編集部のみなさん、はじめまして。

ぼくは今PC-9801U2を持っています。いま出ているゲームなどはほとんどがUV、UXの2HD以降になっているので、ほしいものが手に入りにくい状態です。だからいま持っているU2をUV、UXの2HDにアップデートして、UVなどのソフトを使用したいのですが、どうしたらよいのですか。

アップデートするキットなどのことを詳しく教えてください。お願いします。

埼玉県／T.N.

A PC-9801U2の2DDを2HDにしたい？　フム、かつては大容量と言われた2DDも今じゃ旧式。時代の流れって、なんて速いんだ！と叫んでみてもはじまらん。ま、パソコンメーカーは見捨ててもサードパーティーがいるかんね。

この場合は、ロジテックとゆー会社から使えそーなのが出ている。

型名はLFD392RあるいはLFD382R。392Rのほうは2DD／2HD切り替え式、382Rは2HD固定になっており、382Rのほうがお安いわけ。お値段は392Rのほうが7万9800円で382Rは6万9800円だが、2HDとして使う場合は別にLFA-14（2万8000円）とゆーインターフェースも必要。

接続は内蔵ドライブを置き換えるんじゃなく増設の形になるが、ドライブ番号をフロントのスイッチで簡単に設定できっから、立ち上げドライブとして使うのも大丈夫。

とまあこんなトコロだけど、もっと詳しい話を知りたいならパソコンショップでカタログをもらうか、下の電話番号に問い合わせてみなしゃんせ。

それからつないだときのUV、UXとの互換性だが、この製品、ドライブ自体はNECの純正品を使っているのでかなり高そう。でももし気になるなら、買う前にショップで実際につないでもらって試してみるように。とにかく自分の手で確かめることがいちばん大事なんじゃぞ。

技術的な問い合わせ先
ロジテック株式会社
03-251-3271 テクニカルサポート

質問をくれっ!

ここ一年、このコーナーへの質問はがきの数は減る一方だぜー。うーむ、オイラのストロングスタイルがまずいのか、はたまた小池さんの言うよーな時代の流れなのか。このままではこのコーナーも「さらばテクノダム」化してしまうっ。

やっぱ今どきプログラムだのハード話だのってーのははやらないのであろうか？

ま、ここで悩んでも答えは出ない。とにかく走るのみってーわけで、ちょっとしたわかんないコトでもOK、気楽にはがきをくださいナ。送り先は、ポプコム編集部パソコンQ&Aサーキット係まで。

テーブルトークミステリー 第1回

読者への挑戦状！ 豪華懸賞付き推理クイズ

ロミオとジュリエット殺人事件

稲生達朗

イラスト／ニコマート木村

■聖シーズン学園の鳥瞰図

シチュエーション

これは深い洞察力と適切な判断力とを必要とする非常に知的なゲームだ。

なんてね。

本当は、学園ミステリーに材をとった、簡単な謎解きゲームなんだ。

推理するのは、もちろん、君たち。

だけど、推理をめぐらすためには、いろんな証拠や証言がいる。その情報を得るために、今から紹介するレギュラー陣を利用してほしい。

レギュラーは、５人。

「聖シーズン学園」の生徒会執行部の役員だ。彼らは生徒会の地位を私物化して、学園内を自由に動きまわり、校内で起こった事件を捜査し、２週間に１回行われる定例会を推理の場にしているってわけだ。

簡単に名前その他を紹介する。

会長　四季折夫（しきおりお）

留年して現在も２年生。非常に優柔不断。定例会の議長を務めている。以下に紹介する役員を任命したのは、彼。

春夏秋冬になぞらえて任命しただけなので、執行部内では、不評をかっている。

副会長　夏野海太郎（なつのうみたろう）

剣道部の２年生。

行動力は人一倍あるが、推理力がついていかない。

証拠や証言を集めてくるのは、もっぱら、彼の役目。

副会長　秋野紅葉（あきのもみじ）

生徒会の中枢。彼女がいなければ、事件は解決しない。弓道部の２年生にして、キャプテン。

運動神経バツグンで才色兼備の彼女は「ミス・聖シーズン」である。

だが、怖いものなしの彼女も、蝶々にだけは、ヨワイ。

会計　冬野景一（ふゆのけいいち）

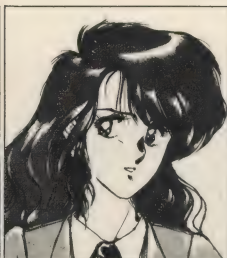
コンピュータ部、２年生。

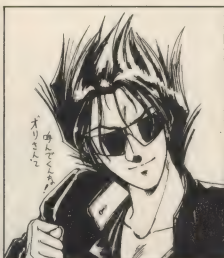
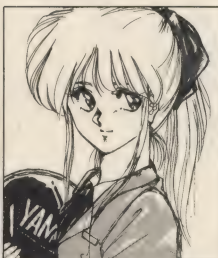
運動神経は限りなくゼロに近く、視力も悪い。

理屈屋で、事あるごとに難クセをつけたがる。

生徒会の予算を握っているため、金遣いにはウルサイ。

TABLE TALK MYSTERY

会計　冬野景一

副会長　秋野紅葉

副会長　夏野海太郎

会長　四季折夫

書記　春野かすみ

書記　春野(はるの)かすみ
生徒会のアイドル的存在。
テニス部の1年生だが、飛んでいるボールを打てたことは、一度もない。
ワープロ以外は、なあんもできない女の子。
いや、たった1つ。
腕ズモウだけは、細くて折れそうな腕のくせに、レスラーなみに、つおい。

以上の5人が「テーブルトークミステリー」のレギュラーである。

事件のたびに、ゲストが数人登場することになるんだけど、そのゲストのなかに、必ず、犯人は、いる。

だから、君たちは、そのゲストのなかから、犯人を捜し出してほしい。

もちろん、自殺と断定した場合は、自殺者が犯人。過失の場合は、その過失を犯した人間が犯人となる。

ポプコムに投稿するときは、事件の犯人名と、トリック、動機を、明確に記して、投稿すること。

正解者には、抽選で、信じられないような、ステキな賞品が編集部のほうから出るそうです。

では、まず、先にかかれた聖シーズン学園の鳥瞰図(ちょうかん)を見てほしい。

100年の伝統を誇る聖シーズンは、1学年、480人のマンモス高校だ。

洋風建築の風格ある校舎、講堂、体育館、柔・剣道場、矢場、図書館、プール、食堂。

そして、それを取り巻く、森。

さあ、ゆっくりと想像力を働かせて聖シーズン学園に編入してみよう。

たぶん、知的でスリリングな事件が、君を待っているはずだ。

それでは、最初の事件。

それは、3学期の学年末試験も終わりを告げ、進路の決まった3年生を送り出す恒例の予餞会(よせん)で、幕を開ける。

ロミオとジュリエット殺人事件概要

2月も中旬のある寒い日のこと。

その日は朝から雪が降り続き、校庭は一面の銀世界となっていた。

講堂には1440名の全校生徒が、ぎゅうぎゅうに押し込められ、予餞会もクライマックスを迎えようとしていた。

1、2年生が3年生を送り出す最後の出し物は演劇。『ロミオとジュリエット』の舞台劇である。

聖シーズン学園の演劇部は、県下でも1、2位を争うほどの名門であり、この予餞会の舞台劇も他校から見物が来るほど、有名なものとなっていた。

とくに今年は、「ミス・聖シーズン」の秋野紅葉が、特別ゲストとしてジュリエット役で出演するということもあり、前評判は上々であった。

そして、もう1つ。

校内でも指折りのハンサム、秋本宏(あきもとひろし)がロミオ役で出演とあっては、校外のミニコミ誌まで取材に来ているのも、当然のことといえた。

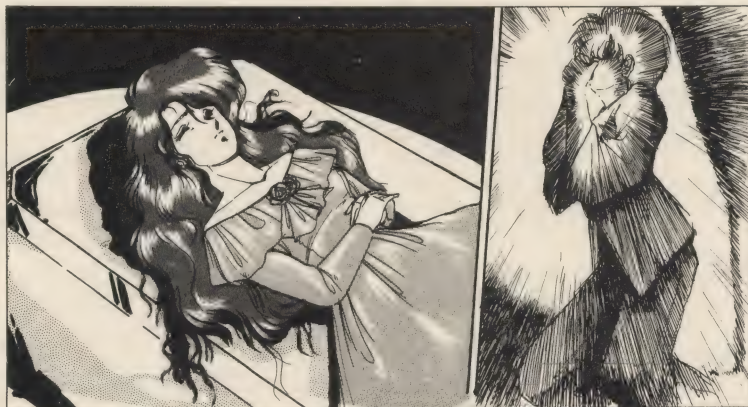
というのも、今期の演劇部の活躍はめざましいものがあり、翌月に催される県内演劇大会では優勝確実とのうわさも高く、秋本の主演男優賞は堅く約束されていたからだ。

もちろん、演劇というものは主演1人の力で優勝できるものじゃない。

だけど、こと今年について言えば、脇役の層も厚かった。

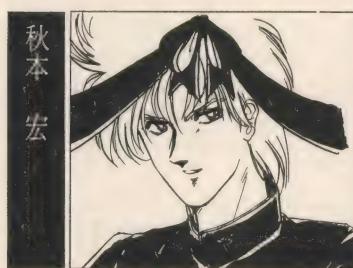
それというのも、秋本と同じ2年生のキャプテンである間久部進(まくべすすむ)の力が大きかったからだ。

秋本がたとえ欠場しても、間久部さえいれば、十分に演劇大会での上位入賞は、期待できるってわけだ。

年が明けてから、演劇部顧問の英語教師須恵木陽介(すえきようすけ)の鼻息が荒くなってい

ロミオとジュリエット殺人事件

るのもあたりまえのことだった。
　さて、舞台はクライマックスのロミオ服毒の場となっていた。
　ジュリエットが死んだと勘違いして、猛毒を一気に呷ったロミオが、その場に倒れる。
　観客はかたずをのんで見守っている。
　目を開けたジュリエットが、ロミオに気づいて駆け寄ってくる。
　まったく、我らが紅葉さんは、何をやらせてもうまい。
　迫真の表情で秋本にすがりついた紅葉が、何をあせったのか、突然、秋本の本名を叫んで抱き起こした。
「どうしたのよ、秋本くん！　幕を引いて！　早く、救急車を！」
　秋本の飲んだ毒は、本物だったのだ。
　講堂内が騒然とするなか、１人の少女が悲鳴をあげて倒れた。
　秋本の恋人、大笛利恵だった。
　そして秋本は舞台の上で、死んだ。

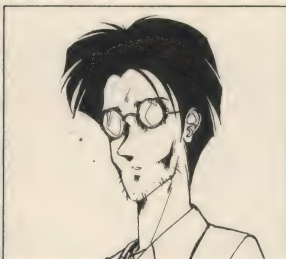
2月18日　定例執行部会議事録より抜粋

折夫　「えっと、それじゃあ、定例会を始めようか。今日の議題は何だっけ？」
紅葉　「秋本くんが舞台の上で毒を飲んだ事件でしょ。きのう、お葬式に行ったときに、そう決めたじゃないの」
折夫　「ああ、そうだ。その『ロミオとジュリエット殺人事件』についてだったな」
海太郎「ちょっと待ってくださいよ。まだ殺人事件かどうかだって、わかってないじゃないですか」
紅葉　「警察は自殺の線が濃いって思ってるみたいね。わたしは秋本くんが死んだときは、彼の隣にいたんで、最初に調書を取られたんだけど、そのときに刑事さんがこれはたぶん自殺だなって、ひとりごとを言ってたから」
かすみ「でも、秋本さんが自殺する理由なんて、あったんですか？」
紅葉　「それをこれから調べてみようってわけよ。景一くんデータの整理はついてる？」
景一　「いちおうフロッピーには入れてあるけど」
紅葉　「プリンターにかけてくれないかしら」
景一　「いいけど、全員の分はプリントしないよ。余分な経費を使えるほど金のある生徒会じゃないんでね」

　2月　14日
　14時30分
　秋本宏、舞台上にて死亡。
　15時
　警察の検視開始。
　秋本の手にあった劇用の小瓶から毒物が発見される。
　毒物はシアン化カリウム（青酸カリ）と断定。
　劇用の小瓶はイタリア製の骨董品であり、当日の朝、秋本が自宅より楽屋へ持ち込んだ私物である。
　毒物は、その瓶内の水とともに秋本が飲んだものと考えられる。
　15時45分
　刑事が化学教師の穂礼正に、校内に青酸カリはあるのか、との質問。
　穂礼は、ある、と答えた。
　そして、化学部の生徒である１年生の大笛利恵を呼び、理科準備室内の薬品棚に、まだ青酸カリの瓶があるのかどうかを、確認に行かせた。
　大笛利恵を呼んだ理由は、彼女が毎日のクラブ活動後に戸棚の中をチェックする担当となっていたことによる。
　15時50分
　全校生徒の残されていた講堂に利恵が帰ってきて、青酸カリの瓶がなくなっていることを報告。
　16時
　刑事立ち会いのもとに、検視官が理科準備室を捜索。
　青酸カリの瓶は発見されず。
　16時30分
　全校生徒解散。
　同時に関係者の調書取り開始。
　関係者は演劇部生徒ならびに顧問の須恵木陽介と化学部顧問の穂礼、そして秋野紅葉とされた。
　18時
　当日の捜査終了。

秋本　宏

ほれいただし

まくべすすむ

すえきようすけ

同　15日

秋本の検視解剖。

報告によれば、死因はやはり青酸カリによるショック死と断定。

同日午後になって、舞台袖の階段下から青酸カリの瓶が発見される。

発見者は演劇部顧問の須恵木。

同　16日

演劇部部室内の秋本用ロッカーから、ワープロで打たれた遺書が発見される。

その文面は、

「先立つ不孝をお許しください。

これ以上、成績が伸びるとは思えません。

今まで５番以内に残るために必死で勉強してきましたが、昨年の期末試験で100番を下まわって以来、思うように勉強ができなくなりました。

このままでは、来年の受験に耐えられる自信がありません。

一足先に受験地獄のない国へ旅立ちます」

とあり、最後に万年筆で「宏」とだけ、書かれていた。

発見者は、２人。

秋本の遺品を整理に来た父親とロッカーの鍵をこじあけた教師の須恵木だった。

同日夕刻より、秋本家にて通夜が催された。

同　17日

秋本家にて葬式。

喪主は、聖シーズン学園理事長である秋本の父親。

紅葉　「つまり、証拠として残っているのは、青酸カリの瓶とワープロで書かれた遺書。それに劇中で使った問題の小瓶だけってことね」

景一　「それだけそろってりゃ十分だ。間違いない。秋本は自殺さ。新聞だってテレビだって、そう、報道してるじゃないか」

紅葉　「ありえないわよ、自殺なんて。変だとは思わないの？　景一くん？」

景一　「どうしてさ。警察だって、認めてることだろ。第一さ、秋本本人でなけりゃ、期末テストで成績が下がったことなんか、だれが知ってるってんだ」

紅葉　「先生ならだれだってわかることでしょ。秋本くんは殺されたのよ。だって、自殺しようとする人間が、わざわざ全校生徒の前で死のうと思う？」

かすみ「あたしも、紅葉さんの言うとおりだと思います。自殺じゃないって思う一番の理由は、遺書ですよね。わたし、いつもこうして、みんなの言ってることを、ワープロに打ってるけど、そんな、遺書なんて、いっちばん大事なものを……」

海太郎「そうだよ。ワープロじゃなくて、自分の手で書くよな」

景一　「それじゃ、なにか？　警察もマスコミも、いや、秋本の親父までハメられたっていうのか？」

紅葉　「そのとおりよ。化学部で使っていた青酸カリの瓶だって変なことばかりだわ。薬品棚の鍵を持ってるのは、穂礼先生だけだっていうじゃない。それをどうして、秋本くんが取り出せるのよ。舞台の前日には、まだ棚の中に入っていたんでしょ？。当日は朝から秋本くんとわたしは一緒にいたのよ。とても理科準備室に入るひまなんてなかったはずだわ」

折夫　「それじぁあ、穂礼先生が秋本を殺したんだ」

紅葉　「可能性があるってだけよ。それに変なことは、まだあるわ。舞台も楽屋も、秋本くんが死んだ日に、警察が綿密に捜査したんでしょ？　それなのに、どうして翌日になって、舞台袖の階段下なんて、だれにでも見えるようなところで発見されるわけ？」

海太郎「そうか。翌日になって、だれかが人目を忍んで、階段下に青酸カリの瓶を置いた……それを見つけたのは――」

折夫　「わかった。犯人は須恵木先生だ。自分で置いて、自分で見つけたんだ」

景一　「折夫さん。ちったあ、黙っててくれませんかね。あんた議長なんだからさ。議長は黙って司会だけしててくれりゃいいの」

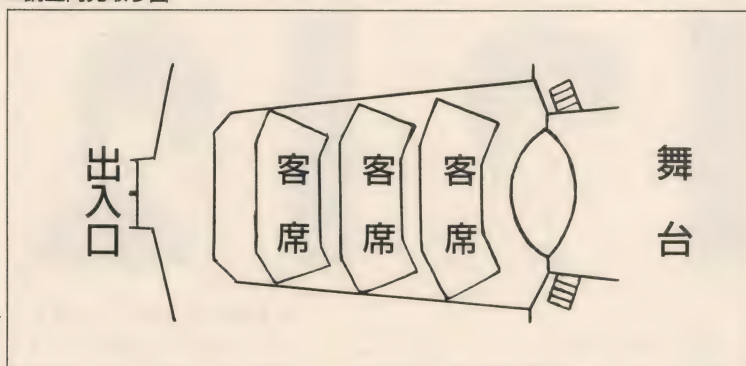
紅葉　「そのほうが賢明なようね。須恵木先生が薬品棚から青酸カリを取り出すことができたかどうかも、まだわからないんだから。話は戻るけど、わたしが秋本くんの自殺は見せかけだと思うことの一番大きな理由は、彼が命をねらわれていたかもしれないってことなの」

景一　「命を!?　どうして、そんなことが、わかんのさ？」

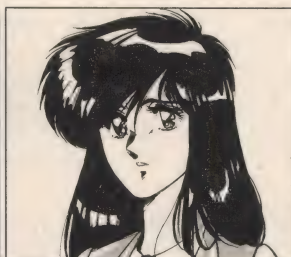
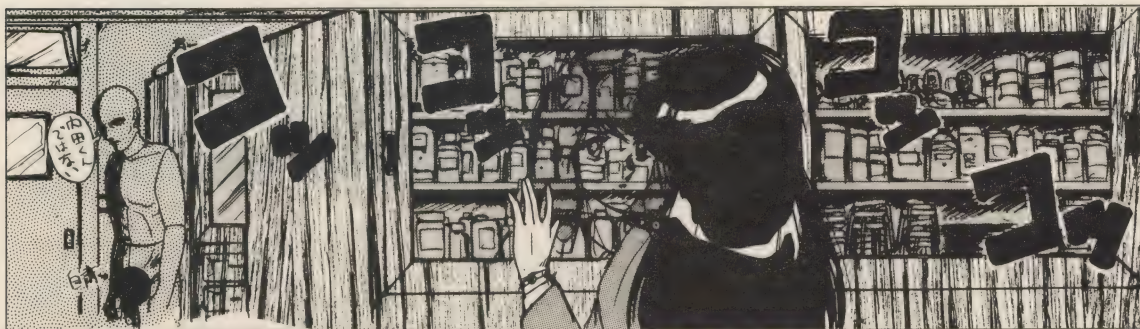
紅葉　「本番の前日にね、講堂の舞台で通し稽古をしたの。そのときに、秋本くんの立ち位置めがけて、照明が落ちてきたの」

景一　「単なる事故だったんじゃないのか？　ロープがゆるんでたとかさ」

紅葉　「違うわ。だって、わたし、稽古のあとで、天井に上がって調

ロミオとジュリエット
殺人事件

べたんだから。間違いなくロープにナイフで切り口を入れた跡があったもの」
海太郎「聞き捨てならないことじゃないか、それ」
景一　「いや、ちょっと待てよ。ボクは舞台のことはよくわからないんだけどさ、立ち位置ってのは、そんなにきちんと決まってるものなのか？」
紅葉　「前日の夕食後は、ラストの服毒場面しか稽古をしないことになっていたの。もし、だれかが夕食の時間にロープに細工すれば、照明が落ちたときにケガをする人間は、秋本くん以外にありえなかったと思うの」
海太郎「だけど、それは、あまり確実な方法じゃないよな。次の日の青酸カリを使ったやり方とは段違いだ」
景一　「失敗したから青酸カリを使うことにしたんだろう？　犯人としてはさ」
かすみ「紅葉さんはだれがロープに細工をしたのかは見てないんでしょ？」
海太郎「あたりまえだろ、かすみちゃん。それがわかれば犯人はとっくの昔に捕まってらあ」
紅葉　「それはどうかしら。さっき景一くんが言ったことで気がついたんだけど、照明を落とした人間と青酸カリを劇用の小瓶に入れた人間とは別人かもしれないわ……ただ……いま、思い出したんだけど、通し稽古の前の夕

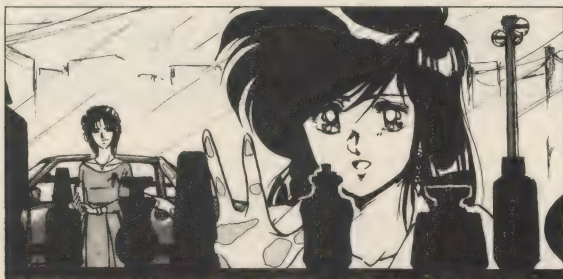
■講堂内見取り図

食のときに、天井に続いているハシゴを下りてきた人がいたわ」
海太郎「じゃあ、そいつがロープに切り口を入れたのかもしれないんだな。だれなんだ？　男子か？」
紅葉　「うん。演劇部の間久部進くん。ほら、舞台ではロミオに毒を渡す僧侶の役をやっていた人よ」
景一　「毒を渡した？　例の青酸カリの入った小瓶を？」
折夫　「そいつだ。その間久部が、秋本を殺した真犯人だ」
紅葉　「とにかく、順番に整理してみましょうよ」
海太郎「まず、秋本が当日に持ってきたっていうイタリア製の小瓶だ。それを秋本は、いつ、どこで手に入れたのか」
景一　「そんなこたあ、関係ないだろ。偶然、家にあったかもしれないし、だれかにもらったのかもしれない。そんなことより、小瓶の中に水を入れたのはだれなんだ？　それも秋本？」
紅葉　「間久部くんよ。彼はキャプテンだし、小道具のチェックは全部、間久部くんがしていたから」
海太郎「当日、楽屋にいて、瓶に触ることのできた人間は？」
紅葉　「あの日は須恵木先生が関係者以外はだれも楽屋に入れないようにしていたわ。舞台の両袖にある2つの楽屋のうちで、わたしたちの使っていた楽屋には、わたしと秋本くんと間久部くんと須恵木先生以外に入れる者はだれもいなかったはずよ」
海太郎「ずいぶんしぼられるな。その日、秋本は瓶を持ったまま、家から直接楽屋に入ったんだろ？」
折夫　「それじゃあ、犯人として考えられるのは、間久部か須恵木先生のどちらかしか——」
景一　「青酸カリはどうすんのさ。青酸カリは!?」
折夫　「だから犯人は穂礼先生ってことに……そっか、これじゃあ堂々めぐりだ」
紅葉　「青酸カリの瓶を舞台袖に置くのはだれでもできるとして、秋本くんのロッカーの中に、遺書を入れることのできるのはだれなのかしら？」
景一　「合い鍵さえ、あらかじめ作っておけば、だれだって入れられるよ」
紅葉　「秋本くんはワープロを持っていたのかしら？」
かすみ「あ、それは持っていたと思います。いまわたしの使ってる生徒会の備品と同じ型のやつを」
海太郎「かすみちゃんの打ってるワープロと同じ型なんて、学校じゅうに何台だってある。だれでも遺書を偽造することは可能だ」
紅葉　「でも、どうして、かすみちゃん、そんなことを知っているの？」
かすみ「だって、わたし、利恵ちゃんとは、仲よしだから」
景一　「利恵ちゃん？　あの化学部の大笛利恵のことかい？　それが秋本と何の関係があるんだ？」
海太郎「知らなかったの、景一？　秋本と大笛利恵は恋人どうしだぜ」
景一　「てめェ、海太郎。どうして、そんな大事なこと、早く言わないんだよ!?」
海太郎「だっておまえがデータを作ったんだろ。だけど、かすみちゃん、なぜ秋本のワープロの話な

んて、大笛さんから聞いたの？」
かすみ「秋本さんと利恵ちゃん、交換日記をしてたんです。２人で同じ型のワープロを買って、日記を打ったあとで、１冊のファイルにとじて、日記帳を作っていたんです。あっ、それに、秋本さんのロッカーの合い鍵を持ってるのも利恵ちゃんです。交換日記を渡せなかったときの用心のためとかいって作ったみたい」
紅葉　「鍵には縁のある子ね。薬品棚の点検を毎日していたのも彼女でしょ？」
海太郎「でも、ずいぶん仲がよかったんだな。合い鍵まで渡すなんて」
かすみ「ええ。それは本当に。でも、ここ２カ月ぐらいは、うまくいってなかったみたい。だから、あの日、彼女は手作りのチョコレートを持ってきてました。仲直りのためだったらしいけど」
景一　「そりゃあ皮肉な結末だったね。だけど、その、うまくいってなかったって理由は何なの？」
かすみ「何人かの同級生が、秋本さんと別の女の人が歩いてるのを見てるんです。２人で喫茶店に入ったり、ドライブしたりって」
海太郎「女の人ってことは、秋本が浮気をしていたってことか？」
かすみ「よく、わかりません。でも、すごく年上の人だったみたいです。30代後半か、もっと上」
景一　「母親と２人で歩いたりしてたんじゃないのか？」
紅葉　「秋本くんにお母さんはいないわ。『ヤモメの理事長』って有名じゃないの。死別したかどうかは知らないけど——」
かすみ「利恵ちゃんとしては、そんなうわさを秋本くんに確かめたんですって。でも、秋本くんは、知らない知らないって否定するだけだったみたい。それに、秋本くんと付き合うことは、利恵ちゃんのご両親も大反対で、ものすごい親子ゲンカもしたって」
景一　「高校生は恋愛なんかにうつつをぬかさずに勉強してろってことなのかな」
紅葉　「でも変ねェ、その話は。大笛利恵さんのお母さんって、きのうのお葬式で、彼女につきそってきていた人でしょ？　わたしは海太郎くんと生徒会の代表でお手伝いに行ったから、よく見てたけど、とても、大反対してる母親って感じには見えなかったけどなあ。ね、海太郎くん」
海太郎「うん。ハンカチで目頭を押さえていたから、よく表情はわからなかったけど、何か利恵ちゃん以上に泣いているみたいだったような……」
かすみ「でも、利恵ちゃんだって、かわいそうです。お葬式のときは何とか来てたけど、予餞会の日以来、ずっと家で寝込んでるっていうし……」
景一　「そんなこたァ、どうだっていいじゃないか。他人の家庭のことなんて。そんなことより——」
折夫　「そうそう。犯人を挙げることが、まず、先決です。とにかく犯人は、間久部進、須恵木先生、穂礼先生のうちのだれか——」
景一　「いやいや、ちょっと待ってよ、折夫さん。ボクが思うに、その秋本の浮気の相手ってのも怪しいな。ボクたちの知らない秘密がまだあるかもしれない」
紅葉　「まったく何を言ってるのよ、あんたたちは。それもこれも、秋本くんの殺される動機を調べてみなければ、何とも言えないでしょ。次の定例会までに、それを調べるってことで、どうかしら、議長さん」
折夫　「そ、そうだね。それじゃあ、今回は、このへんということで」

3月4日定例執行部会議事録より抜粋

折夫　「さっそくだけど、動機についての調べはつきましたか？」
海太郎「秋本に恨みを抱いていた人間は確かに３人いる。やっぱり、この前の定例会で名前の出ていた、間久部進、須恵木陽介先生、

ロミオとジュリエット殺人事件

穂礼正先生だ」
紅葉　「１人ずつ、順番に話してくれないかしら？」
海太郎「それじゃあ、まず間久部から。間久部は、みんなも知ってるとおり、演劇部の部長だ。演技の実力もたいしたものだという。だけど、どうしても、秋本だけにはおよばなかった。秋本がいたおかげで、間久部はつねに二番手とされて、新人コンクールでも県大会でも個人の賞は、すべて秋本が取っていた。ところが、今回の予餞会は、主役のロミオ役を演ずるのは間久部ということになっていたらしい」
景一　「実力が上の秋本を降ろして？　そんなことをしたら、３月の演劇大会はどうするつもりだったんだ？」
海太郎「間久部がロミオ役をうまく演じられれば、そのまま３月の演劇大会も間久部が主役の舞台をやるはずだったらしい。それというのも、秋本は去年の暮れあたりから、部活に出てこない日が多くなったようだ。たまに出てきても、ちっとも練習に身が入らなかったっていうんだ。演劇部のほかの連中が言ってることだから、間違いないと思う」
紅葉　「去年の暮れっていえば、この前の話に出てた、秋本くんが浮気してるとかしてないとかのころじゃないの？」
景一　「そうか。秋本のヤツ、新しい女に夢中になって、演劇熱が冷めたってわけか」
紅葉　「間久部くんとしては、高校生活最大のチャンスをとり逃がした結果になったというわけね。よほどくやしかっただろうね」
折夫　「人を殺す動機としては十分だ。照明が当たって、秋本が体のどこかに傷を負えば、それだけで主役は降板せざるをえない。ところが間久部は失敗した。それで、青酸カリを使って——」
海太郎「ちょっと待ってくださいよ、折夫さん。まだほかにも容疑者はいるんですから」
紅葉　「そうよ。静かにしててちょうだい。だけど海太郎くん。どうして、間久部くんと秋本くんは主役を入れ代わったの？」
海太郎「それがよくわからないんだ。ある日、突然、須恵木先生が交代させたっていうんだけどな」
紅葉　「そんなのおかしいじゃない。それだったら、間久部くんは秋本くんよりも須恵木先生を恨んでいたってほうが自然だわ」
かすみ「あのう、それに、間久部さんは青酸カリを盗み出すことってできるんですか？」
景一　「理科準備室の薬品棚ってどんなやつだ？　昔からの木造りのオンボロだろ？　棚の戸ごと外すとか、ガラスをうまいぐあいに抜き取るとかすれば、取り出せるんじゃないの？　鍵なんかなくったって」
紅葉　「そんなことすれば痕跡が残っちゃわないかな」
海太郎「やってみなけりゃわからないけどな。ところで、その須恵木先生なんだけどさ。ロリコンのケがあったらしいじゃないか」
紅葉　「利恵ちゃんを襲ったって話でしょ？　わたしも聞いたわ。秋本くんが練習で遅くなってるときに教室で１人で待っていた利恵ちゃんに言い寄ったって話」
景一　「うっへェ——。何だ、それ。サイテーじゃない」
海太郎「だけど前から須恵木先生って利恵ちゃんのことが好きだったらしいぜ。今度のことも、ジュリエット役で出してあげるからとか言って、迫ったらしいけど。危ないところで秋本が駆けつけてきたって話だ」
景一　「あぶねェ、あぶねェ。世の中で信用できないのは、ホント、教師と芸能界だ」
紅葉　「でも、それは、かなり前のことらしいわよ。まだ間久部くんがロミオ役に決まってるころの……あ、もしかしたら、それが負い目になって、須恵木先生は、ロミオ役を交代させたのかな」
海太郎「そうだよ。間違いないぜ。秋本は真剣に怒ってたらしいから。３月の演劇大会が終わるまでは言うことを聞いてるけど、そのあとは、絶対におとしまえをつけるとか言ってたみたいだし」
折夫　「そうか、わかった。殺られる前に殺れってやつだ。犯人は須恵木先生だ」
景一　「青酸カリはどうするんだって言ってるだろ、この前から」
海太郎「いや、須恵木先生の場合は、簡単に入手できることが、わかったんだ。なあ、かすみちゃん」
かすみ「ええ、海太郎さんと調べてて初めて知ったんですけど、須恵木先生の実家って、薬品会社の下請け工場なんですって」
景一　「そっか、それじゃあ、別ルートの青酸カリが使われたってわけか。理科準備室は最初から関係なかったってことになるんだ。とんだ盲点だったな、それ」

海太郎「いや、それだけじゃないんだ。これは穂礼先生にも関係してくるんだけど、理科の教材で使う薬品があるだろ？　あれは全部須恵木薬品との取引なんだ。学校の指定業者でも何でもない会社だぜ。それを穂礼先生は須恵木薬品にすべて——」

紅葉　「つまり、贈収賄ね。穂礼先生は須恵木薬品からワイロをもらって、教材はすべて取引に応じていたというのね」

折夫　「うんうん。だから、その事実を知ってしまった秋本が穂礼にねらわれたってわけだな。秋本の父親は理事長だ。ほうっておいたら、理事会に知られて、クビになってしまうかもしれない。なあるほどねェ。人を殺す動機はどこにでもあるなあ」

景一　「あっ、でも、ダメか。穂礼先生は、当日、楽屋には入ってないもんなあ。ガラスの小瓶の中に毒を落とすことはできないんだな」

海太郎「そのイタリア製のガラスの小瓶なんだけどさ、すごい事実がわかったんだ。ほら、秋本が付き合ってたっていう年上の女の人がいたろ？　その人からもらったんだ」

紅葉　「それじゃあ、やっぱりうわさは本当だったの？　秋本くんが浮気してるっていう——」

海太郎「いや、ところが、そうじゃない。確かに秋本は人目を忍ぶようにある女の人と会っていた。それは人に隠す理由のあることだったんだ。なぜかって言えばその年上の女の人は、利恵ちゃんのお母さんだったからさ」

景一　「そんなバカな。それじゃあ、秋本は、大笛利恵とその母親の両方と恋人関係だったっていうのかい!?」

海太郎「話は最後まで聞けよ。秋本には現在、母親がいない。その理由は、秋本の母親は恵美子という名前で、秋本を産むとすぐに離婚してるんだ。それで１年後利恵ちゃんのお父さんと再婚した。秋本は４月生まれ。利恵ちゃんは早生まれの３月。偶然、自分の子どもが同じ高校に入学した。実際には２年の年の差があるけど、１年違いの生徒としてね。そして２人は、その事実を知らないままに、恋をしてしまった」

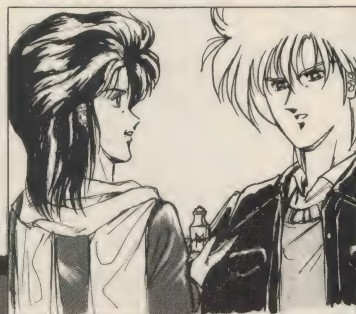
景一　「おいおい。いきなり大映テレビ物みたいじゃないか」

海太郎「事実なんだからしかたない。僕らは、市役所まで行って調べたんだ。間違いない」

紅葉　「利恵ちゃんは知ってるの？　２人が兄妹だってことは？」

かすみ「たぶん、知らないと思います。だって、やみくもに付き合うのを反対されていて、お母さんとはほとんど口をきかなかったって言ってましたから。でも、自分のお母さんが、内緒で秋本さんと会っていたことは、うすうす感づいていたみたいですけど」

紅葉　「そんなのひどいじゃないの。それじゃあ、秋本くんは利恵ちゃんに誤解されたまま死んでしまったことになるのよ」

海太郎「利恵ちゃんとしては、そうとう、お母さんを憎んでたんだろうね。自分の恋を反対する母親に、恋人を盗られたと思ってたろうから。その憎しみは、かなり……」

かすみ「だけど、去年のクリスマスのころから、何となく、うち解け始めてはいたみたい。なんでも利恵ちゃんちは、年末からお正月にかけて家族でイタリア旅行に行ったらしいから」

紅葉　「イタリア旅行？　それじゃあその旅行で、例の小瓶を？」

海太郎「そうらしいな。ベロナの骨董屋で、利恵ちゃんがお母さんのために買ってやったものらしい。ちょっと、このテープを聞いてくれるかな」

恵美子「確かに、舞台の上で、宏が手にしていた小瓶は、私が宏に渡したものです。１月の私の誕生日に、利恵がイタリアで買ってきたものをプレゼントしてくれましたから。香水でも入れるつもりでしたけど、宏が舞台で使う小道具を探してるって言いましたので、せっかくのプレゼントでしたけど、利恵が買ったものを宏が使えるなら、こんなうれしいことはないと思って、渡しました。ですけど、それが、犯罪に使われてしまうなんて、私は、残念で残念でなりません。宏の舞台が終わったら、利恵に何もかも話すつもりでしたけど、今のように体をこわしてしまった利恵には、もう……」

紅葉　「かわいそうな話ね。せっかく仲よくなろうとしていた善意の人たちが、たった１つの事件で、また､滅茶苦茶になってしまう」

折夫　「まあ、まあ、落ち着いて。話が脇道にそれてしまったみたいだけど、海太郎とかすみちゃんの集めてくれた証言その他は、これで全部なのかな？」

紅葉　「もう聞く必要もないわ。これまでの話で十分よ。犯人は、わかったから」

さて読者諸君。これで情報は全部そろった。あとは、みなさんの英知をもって推理してほしい。犯人は必ず、いかなる形を取ろうと登場人物内にいる。

★推理クイズの応募方法は、P.260にあります。

テーブルトークミステリー第1回

「ロミオとジュリエット殺人事件」

読者への挑戦状 豪華懸賞付き推理クイズ

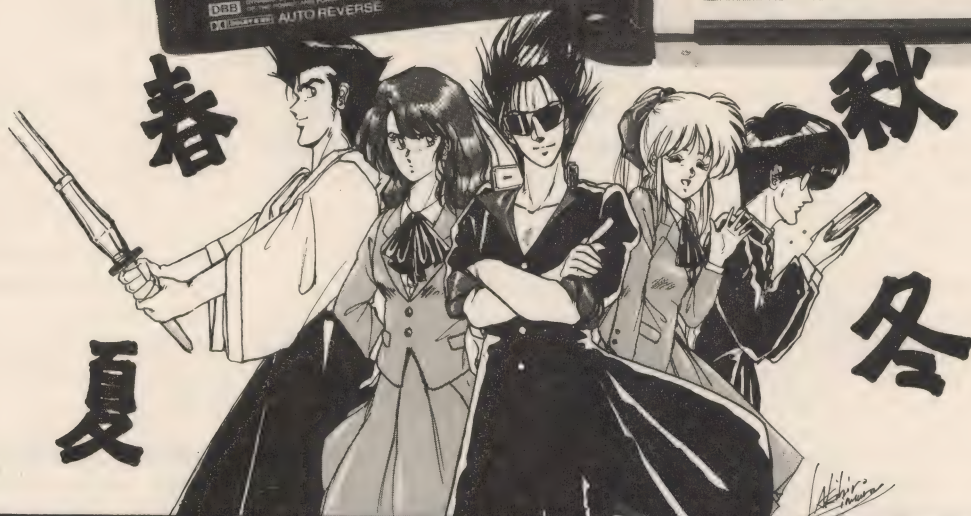
応募方法

テーブルトークミステリー第1回、いかがでしたか？　読者のみんなも、聖シーズン学園の生徒会に参加したつもりで、この謎を解明してみてほしい。

推理クイズの必要な解答としては、まずもちろん犯人の名。そしてその根拠。つまり、どーしてその人が犯人であるのか、明確な理由。この理由の中に、犯行動機および犯行方法がふくまれます。

これを、官製はがきに簡略にまとめて、下記にどしどしお送りください。正解者のなかから抽選で3名様に〝SONY WALKMAN（携帯用高級カセットプレイヤー）WM-150〟、10名様に〝ポプコムオリジナルTシャツ〟をプレゼントします。

なお当選者の発表は、ポプコム5月号にて行います。自分の住所氏名年齢をお忘れなくお書きください。締め切りは、3月3日の消印有効です。応募は1人1枚でお願いいたします。

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル
株新企画社　月刊ポプコム編集部
テーブルトークミステリー第1回
推理クイズ係まで。

来月号（4月号）は、「ロミオとジュリエット殺人事件」解決編です。どうぞご期待ください。テーブルトークミステリー第2回は、5月号に掲載の予定です。よりおもしろい謎を用意しておりますので、これまたどうぞご期待ください。

POP COMMUNITY '89

ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶ遠赤焙煎なページです

OPINION PLAZA

今年の冬も、なんだかパッとしないまま終わりそう。季節感なんか感じられないなー、と思いつつも、もうすぐ春。やっぱり、春になるのはうれしいな。ということで、今月も、大増ページで、あなたにお届けっ。

受験生のみんなは、がんばっているかな。もうすぐ、本番。それが終われば、パソコンだって思いっきりできるぞ。ラストスパート！

イラスト／オオシオトモコ

比較と納得

ども、リピートです。「比較と納得」などという意味のわからん題から始まって、「なんのこっちゃ」と首をかしげている君、今からこの私めが説明してあげましょう（本当はえらそーなこと言っとるが、とっても聞いてほしい）。

じつは、ぼくはシミュレーションのファンなんです。シミュレーションといえば光栄さんの歴史三部作ですネ。あと『太平洋の嵐』、『大海令』、『大戦略』シリーズなどもありますが、読者の方は何が最も好きですか？

話は変わりますが、ロールプレイングは、『イース』シリーズ、『ソーサリアン』などで超有名な日本ファルコムさんそのほかもろもろのソフトハウスのRPGがあり、パソコンゲーム界は嵐のまっただなかにいるんではないでしょうか。そーゆーなかで、ぼくはRPG側より、シミュレーション側に引きずり込まれています。ぼくの言いたいのは、RPGよりシミュレーションのほうが長く楽しめるのではないかということです（今の文章を読んで若干の人が額に血管の筋を浮かばせたとぼくは予言する）。考えてみてください。RPGは終わらせたあとは、棚の中でお休みなさい。はい、そのまま（ほとんどの人がそうだと思う）。しかーし！　シミュレーションは違う。一度終わらせれば、次は違う進行でやってみようと思うにちがいない。そーでないと1万円近くしたゲームがもったいない。はっきし言って！　だから、ぼくはシミュレーションのほうが、価値感もあると思う。「そんなこたぁねえ、RPGだって立派なもんでぇ！」と文句があるなら、ポプコムのこのコーナーにどんどん手紙を送りなさい。そして、その文章を見て、ぼくはちっとは改心するかもしれないから。では以上でサヨナラ！（自分の言いたいことを言っておいて、ポプコムに手紙を送れといって、ポプコムを陰から支えている自分がエライ人に見える）

（福岡県　リピート）

S：確かに、そういう一面もあるかもしれないね。でも、RPGは過程を楽しむゲームである、ということを、何かの本で読んだことがあるんだ。そういう点から見ると、RPGだって、何度も楽しめるんじゃないかな。読者の君たちの意見も待ってます。

まず最初に、こういう討論の場を与えてくださる、ポプコムという雑誌が

あることに感謝の意を表します。それでは本題に。

パソコンゲームというのは、もはや完全な一つのメディアだと言えると思います。何が言いたいのかというと、パソコンゲームはパソコン以外のものを使わせるなと言いたいのです。以前、『ザナドゥ』という大ヒットしたゲームがありました。僕もその数年後にプレイしてみたのですが、自分の力だけではどうしてもゲームが進まないのです。雑誌に載っているマップ、善と悪のキャラクター分け、敵の強さアイテムの効果。すべて雑誌を片手にゲームを進めました。つまり、雑誌がなければまったく進まないのです。僕はこれでもパソコン歴は長いので並のゲーム力はあります。だからこれは僕だけの体験ではないと思います。雑誌を読んでヒントにするくらいならいいのですが、雑誌をつきっきりにさせてやらないと解けないというのは明らかにおかしいのです。なぜならパソコンゲームは一つのメディアだからです。

たとえば、テレビを見るときを考えてみてください。ほかに物が必要ですか？　バラエティー番組を見ているときに、雑誌を片手に目をギラギラさせて画面をなめまわすようにして見たことありますか？　クイズ番組を見るときにメモ用紙と鉛筆と百科事典を並べて、一問一問調べて答えたことありますか？　またCDを聴くときに、ラジオも一緒に聴きますか？

そんなことしないでしょ？　それはなぜかというと一つのメディアとして確立しているからです。そしてパソコンゲームも、すでに一つのメディアとして確立しているはずなのです。

ただ、1つだけ安心しているのは、『ザナドゥ』を作った人が今は『ザナドゥ』を作ったことを後悔しているということです。どこをどう後悔しているのかは知りませんが、自分の以前の作品を作りっぱなしではなく、振り返って反省しているということだけでも素晴らしいと思います。

ただ、『ソーサリアン』でも杖にかける魔法ということで、雑誌を見なければわからないというような、同じ間違いを犯していますけどね。

どうかソフトハウスの皆さん、メモや鉛筆、雑誌や資料、ボード（ボードゲームをくっつけたもの。ファミコンの『源平討魔伝』のような）といったものの、安直な利用をさせないでください。パソコンとソフトがあれば簡単にいつでもゲームを始められるようなものを作っていってください。よろしくお願いします。（岐阜県　横井修）

S：えー、感謝されたのは、(たぶん)初めてなので、どういたしまして。そんなたいそうなものじゃないんですが。
　ところで、「一つのメディアとして」確立すると、どうしてほかのメディアから独立しなければならないんだろう。コンピュータって、そんなセマイものじゃなく、もっと自由で可能性があるものだよね。君たちは、どう思うかな？

テーブルトークRPGから反論

12月号のRANDOMIZEさんは、もしかして「D＆D」などのテーブルトークをよく知らないのではないでしょうか。「D＆D」では、よい防具ほど軽いのです（魔法の防具のことです）。

それに、ドワーフには斧、エルフは絶対弓とレザーだ！　という信念を持っているプレイヤーに対してほとんどのDM（ゲームの進行役）は温かい配慮をしてくれます。テーブルトークは数字だけのゲームではないのです。人間対人間でやる以上、数字などほとんど無意味（と言っては言いすぎかもしれませんが）なのです。けっして完璧ではありませんが、DMとプレイヤーのやりとりによってかぎりなく完璧に近づいていくものなのです。そりゃあテーブルトークはメジャーではありませんが、「内輪でやっとれ」などと言わずに、もっとよく知ってほしいと思います。

P.S.　テーブルトークとコンピュータ、どちらがいいのか論争するのは大変よいことだと思いますが、けなし合いはやめてください。どちらにもよいところは必ずあるのですから……。

（愛知県　Koichi）

S：ということです。世の中に、完璧なものなんてないからね。なにはともあれ、実りある議論でいきたいもの。

努力不足はわかっている

18歳の女性からのはがきで喜んでいるところにまことに申しわけないのだが、「爆走パソコンQ＆Aサーキット」（1月号）にひと言。

私は27歳になって初めてパソコンを買った。MSX_2である。そして、MSX-DOSまで購入したが、いっこうに使いこなせず、わずか2カ月後PC-88VA2を購入した。つまりは、自分がバカなのを機械のせいにしたのだ。しかし、また2カ月でPC-98RA2を買おうとしている。が、思いとどまっている。

今度こそ使いこなしてやる。マニュアルも読んだし、そこそこ本もやった。なのに簡単なゲームプログラムも打ち込めない。この記事を読んで勇気づけられた。1カ月の子持ち、専門法律＆英語の27歳。　（東京都　石澤一良）

S：これも、ポップロードに来たはがきなんだけど、長いのでこちらに。社会科学をやられている人にとって、コンピュータは、ちょっとむずかしいものかもしれません。が、その意気込みがあれば、大丈夫。人間、やろうと思えば、何だってできます。ゲームばかりするのではなくて、パソコンを本当に使い込んでみてください（かく言うボクも、文科系です）。
P.S.　ちなみに、ポップロードへのはがきは150字以内にしてください。それ以上だとスペース的に苦しいので。

飛行機はなぜ飛ぶ？

お久しぶりです。

今月（編集部注．去年の12月）は、バイロイト音楽祭（指輪）あり、大改造後のポプコムありで、感想が多い毎日です。

ところで、飛行機が飛ぶというのは（とくにジャンボジェットなどが）、じつは幻想です。まったくもって！　あれは、皆が飛ぶと信じているから飛ぶのです。もしも、乗客の半数以上が「これは、ウソだ！」と気づいたとしたら――。当然、その飛行機は墜落してしまいます。ゆえに、飛行機事故が起こるのは、至極あたりまえのことだと思います（こう考えて、決死の覚悟で乗

やった!!　大学が（スベリ止めだけど）決まった。これで当分遊べるぜ。ところで話は変わるけど、最近僕はOAVにこっているので、おもしろいOAVを知っている人はこのPOPLOADのコーナーで教えてください。ちなみに僕のおすすめは、『美夕』や『ガルフォース』などで～す。(兵庫県　ウィンディーネ)　S：『地球防衛少女イコちゃん2』なんかも、いいんじゃないかな。

り込むわけです)。　　(山梨県　鯰)

S：1月号のポップロードで、「どうして鉄より重い飛行機が飛ぶんだろう」と書いたので、こんなはがきが来たんだと思います。そこで、ひと言。
「ウソだ！」と気がついたら墜落する、ウラを返せば、ウソだと気がつかなければ飛行機は飛んでいる、ということになるね。これは、SF作家のフレドリック・ブラウンがよく使う考え方で、たとえば「だれもいない森の中で、木が倒れた場合、はたして音は鳴っているんだろうか」というのに似ている。つまり、聞いている人がいないとき音はするんだろうかという議論で、知覚されない現象は起きてない、という理論なんだ。ここまで極端なことは言わないけど、ハイゼンベルクの不確定性原理を持ち出すまでもなく、物理現象には、結局のところ観測できない＝知覚できないというのがある。ということは、飛行機に乗ってる人には、「飛んでいると思ってる」、「飛んでないと思ってる」という2つの立場のほかに、「飛んでいるかどうかわからない」という人たちもいるはず。したがって、わからないんだけど、飛行機に乗ってそして降りたとき、とりあえず別の場所にいる、ということもあるわけだね。そう考えると、飛行機というのは決死の覚悟で乗るものではなく、有効な交通手段といえるのであります（注．この理論は、はっきりいって勢いです）。
P.S.　あー、はがきより長くリアクションを書いてしまった。しかし、それならなぜ、飛行機は落ちるんだ!?

絵　ポッキー前嶋

アイドルおじゃま探検隊

ライターのタクミクンは、仕事で毎月藤谷美紀チャンと会ってたらしい。その美紀ちゃんが、「アイドル探検隊」に出るので、2人で見学に行ったのだ。

撮影中。だいたいこんなカッコ。

通りかかった犬とじゃれる、マネージャー2人。

締め切り前だというのに、ノコノコと取材の取材に出かけた先が六本木。この檜町公園で、撮影が行われたのだ。
当日の美紀チャンのカッコは、茶色のシックなジャケット。とても中3には見えないほど、大人っぽかったのだ。それにしても、撮影のまわりで見ているボクたち関係者というのは、手持ちぶさたで、なんとなくマヌケだ。
撮影後は、近所の喫茶店でインタビュー。同行のタクミくんは、毎月会ってたというのに、となりに座ると、緊張して何もしゃべれない。情けないなあ、と思ってたら、最後に握手なんかしてた。ウマイやつだ。なんだかアホらしくなったので、結局ボクは、そこで紅茶を飲んで帰ってきたのだ。

握手するMr.Xことタクミくん。うらやましいね。

OH! MY LOVELY COUNTRY

わしらのイナカ自慢

ウルトラセブンのエメリューム光線が町を焼くか？　それともゴジラが上陸してしまうのか？　緊迫の度を深めながら今月もこのコーナーを読めっ！

こんにちは、1月号にイラストが載ってしまったとゆー、奇跡の人（？）たっぷです（どうもありがとうございました！）。なぜ東京都に住んでいる私が「イナカ自慢」に顔を出したかとゆーと、MY COUNTRY（昔住んでたとこ）が1月号の良牙さんのチェックに最低7つも当てはまってしまったからなんです。

これは私がこのコーナーのヒーローになるっきゃないってなわけで、さっそくこれを書いてるしだいです。

本題に入ろうと思います。私のイナカ（じつは山口県でR）はこれだけ当てはまる！

③ぼっとん便所である（下水の通りにくい区域なので）。＊山口県下松市です。

⑤雑誌の発売日が遅れる（2日は遅れる。ついでに本屋が近くにない）。

⑥昔なつかし、ボンカレーetc…の看板がある（もっとすごいのがゴロゴロ）。

⑦とにかく牛がいる（近くの田んぼに〝ひりょう〟と称して、牛のフンをまくおじさんがいる）。

⑧同じよーに、にわとりがいる（卵の即売をしている）。

⑨町の中に同じ名字が多い（私の名字なんて50人以上いる）。

⑩夜大声出してもだれも怒らない（まわりが畑と田んぼ……）。

下手すると、②同じFM放送が2カ所以上で……も入るかもしれないとゆー。すごいでしょ!?　ついでにゆーと、いちばん近い駅までチャリで20分、車で10分、歩くと……まぁ、1時間はかかるでしょーねー。

でも私はこんなMY COUNTRYが大好きなのでした。また今度、MY COUNTRYを「思い出しレポート」させてもらおうと思います。では、さよーなら。

P.S.円丈サンのドラスレ復活して超が3つつくほどうれしい私でした。

（東京都　たっぷ）

> 女の子からのレポートです。どうもありがとう。ボクは、山口県には1回だけ行ったことがある。山口市の「フランシスコ・ザビエル教会」の前で写真を撮ってきたのだ（あー、ミーハー）。

こんにちはっ！　Novice Adventurerです。

1月号の10のチェック、さっそくしてみちゃいました。するとどうでしょう、ヌワントッ（思わず興奮してしまう）8個も当てはまってしまったのです。そして私は思ったのでした。

「やっぱりここはイナカのイナカだったんだなぁ」

と。そして一つ一つ分析してみました。

まず1番目、これはあったんですねぇー。この地区唯一の信号が。その信号から次の信号まで5km以上はあると思われます。次に2番目、すぐに試したところ、軽く4カ所はありました。そして3番目。ヌワント（またまた興奮してしまった）学校がこれなのでした（ちなみに私、中学生ョ）。そしてこの便所、「オツリ」が返ってくるんですねぇー。シーン……（編集部注・ここからの擬音は、ちょっとキタナイので一部略）、ピッ○ャン、カラカラカラ……（これはウン○をしているときのようすを音で表したものです）っていうぐあいにオツリが返ってくるそうです（私にはまだそんな経験はないよ！）。続けて4番目、これはなんでも聞けちゃった。前、ラジオを聞いていると、ヌワント（またまた失礼）、中国語OR朝鮮語あるいは別の国の言語であの「鉄腕アイム」じゃなかった「鉄腕アトム」の歌が流れていたのでした。私はミョーに不思議な気分にさせられてしまいました。ホントに奇妙な感じでした。最後に5番目（残りは今度にします）。これはジャン○なんかそうですね。それにあまり○ンデーやマンデー（アレッ？　そんなのないって）・マガ○ン・チャ○ピオンなんてあまりこのへんでは知られていません。

それでは最後に1〜5番目までの長所（？）というかよい点をあげてみることにします。1番目、信号が少ないということは交通量が少ないということです。ということは空気がきれいで交通事故も少ないということにつながると思います。ハッキリ言ってこれは自慢です（単に人口が少ないからかもしれないが）。そして2番目、これはどうでもいいですね。続けて3番目、オツリがもらえないよりももらえたほうがいいもんねぇー！（どこが？）　そして4番目、いろいろな国の言葉が聞けるなんてイインジャナイ。ほんでもってラスト。あんましこれも関係ナイッスネ。というわけで分析してきましたけど、残りの5つは次回にしたいと思います。そんじゃ、またネ！

（福島県白河市　Novice Adventurer）

> やっぱり福島。チェック8ねぇ。でも、福島ってこういうとこだけじゃないような気もするけど、そうなのかな。

絵／ポッキー前嶋

POP LOAD

どもっ!!　『イースIII』の画面を見て、ちょっと残念なことがあります。それは『イース』シリーズのかわいらしさがなくなってしまったことです。『イース』シリーズのよさの一つは、キャラがかわいい、ということではないか、とぼくは思います。だけど、あれじゃまるで『ソーサリアン』みたいですよね。リアルなものもいいけど、やっぱりちょっと残念な気のする今日このごろです。（徳島県　平田仁志）　S：うーん、それは残念。

TV おもしろ捜索隊

じつは、ボクは最近テレビなどほとんど見なかったりするのだが、それでも最近気に入ってるのはテレビ東京の「ミスター味っ子」というアニメ（毎週木曜　PM7：30〜8：00　なぜ、見てるかというと、妹がビデオにとってるのだ）。なにしろ、「ご存じ怪傑味頭巾」なんていうキャラが出てきたりして、はっきり言って原作よりおもしろかったりする。関係ないけど、「味頭巾」の正体は、ニランだとおり、やっぱり味皇様であった。

というところで、存続の危ぶまれるこのコーナー、今月は久しぶりに活気がある。

うひょっ！　12月号に本名で出たマージェイ（仮名）でーす。12月25日放送のパソコンサンデーを見ましたか？　驚きましたねえ。だって、あの番組のベスト5に88しか出てない『サバッシュ』を入れるんですから。さすがポプコム。やることが意表をついてますよ。でもあれは68Kに出すという布石だったのでしょうか。とすると、移植2番手FMという話はどこへ行ってしまったんでしょうか。あー、くやし。でもいつかは出るよね……。

（東京都　マージェイ）

「ポップロード」ネタだったけど、長すぎるのでこっちに持ってきました。例の番組は、話によればボクも映ってたらしいが、見てないので実際はわからない（日曜の午前中なんて、深夜と変わらないのだ）。移植の話も、いったいどうなんでしょうね（←無責任なヤツ）。

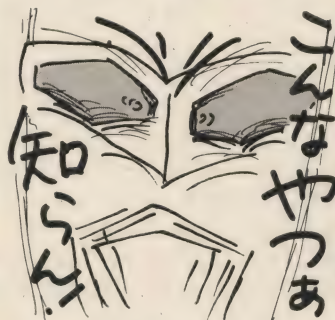
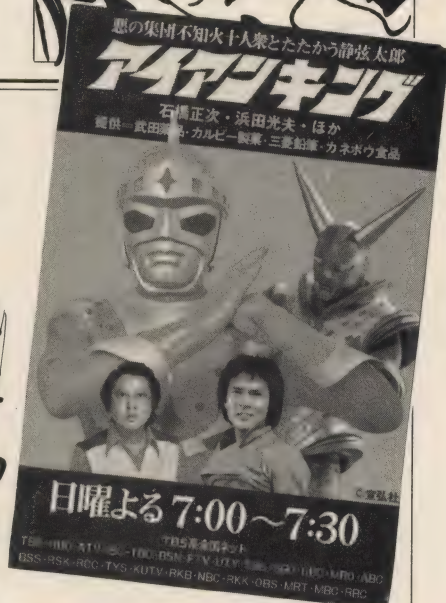
こんにちは、1月号に登場させていただき、再提出勧告を受けたたっくんです。さて1月号の詳細ですが、私の秘密組織の調査によると、PM4:00からのNTV（注・日本テレビ）の再放送枠内で、木曜とたまに火曜に入る新栄電気という会社のCMです。私は、別にこの電気屋のまわし者ではありません。一度見てください。今回の捜索隊は受験生でヒマがない。しかし、ある日、技術の時間、自分で作ったラジオで番組を聞いているとCMが入った。このフレーズ、友人と爆笑しました。

「見ると心臓が空中ブランコする後○園キグレ大サーカス」

心臓の空中ブランコなんて一度見てみたいものです。話はそれますが、このコーナーの存続するかぎり、私は捜索を続けますのでよろしく。

（東京都　たっくん）

サーカスって、華やかだけど、なんかいかがわしい雰囲気もあるよね。ちなみに、○楽園のキグレ大サーカスは見たことがある（小さいころの話）。でも、当時は心臓の空中ブランコなんて、やってなかった。時代は変わるものなんだね（?）。

ヒーロー見参！　戦え！　ぼくらのアイアンキング

さて、このはがきは、「Dr.グッチーの今月のこれがイチバン」プレゼント希望のところに来たのだが、あまりにもめずらしいので、ここで紹介してしまおう。送ってくれた花岡クンは、「テレビで見たことがありません」と書いてきたけど、ボクはちゃんと見ていたぞ。このアイアンキングは、当時流行していた特撮巨大ヒーローものの一つ。吉永小百合と共演したこともある往年の青春スター・浜田光夫扮する霧島五郎が、「アイアンショック！」というかけ声とともに、アイアンキングに変身、悪の巨大ロボットや宇宙人と戦うのである。このアイアンキングは、動力源に水を使っていて、全身が真っ赤なのは、水蒸気を作るために燃えているから、という設定。要するに蒸気機関(!)で動いていたのだ（そのため、霧島五郎は、しょっちゅう水を飲んでいた）。ただし、効率の悪さはどーしようもなく、変身時間も短いし（確か1分。カップラーメンもできない）、たいして強くなかった。敵のロボットを倒すのは、もっぱら石橋正次が演じてた静弦太郎の持つアイアンベルトだった。情けないヒーローである。

P.S.花岡クン、ありがとう。

POP LOAD　初投稿じゃ。余は『ソーサリアン』をやっていて、ロードとセーブを間違って、レベル19のキャラクターと申す者の首をはねてしまった、くそー!!　我を怒らせたなぁ。そちを100万の軍勢で滅ぼしてくれる。これからも投稿するので、また会おうぞ、さらばじゃ。（北海道　曹操孟徳）　S：怒るのはいいけど、ヤツあたりはやめましょう。

読者のゲーム評 第0.9回

本当に始まってしまった新コーナー、でもまだ前夜祭第2部

先月号で、暫定的ながらスタートした（かに見える）新コーナー、「読者のゲーム評（仮題。どーでもいいけど即物的なタイトル。なんとかならんかね）」、おかげさまで、はがきが集まりつつあり、なんとか始まりそう。といっても、まだ本格的なものじゃないので、今回も「前夜祭第２部」として、だいたいこんなものになる、というのをやってみよう。ちなみに２ページもあったりする（だいじょうぶかなぁ）。

サバッシュ

初めて投稿させてもらいます。いま、12月の８日で、POPCOM１月号を読みながら、この手紙を書いています。今回は『サバッシュ』について書かせてもらいます。ぼくは、『サバッシュ』を予約して買ったのですが、買って１週間目にPC-88MRが長期入院してしまい、まだマラメイヤまでしか終わっていません。よって、まだ全体のほんの一部分しか体験していませんが、あえて『サバッシュ』の感想を述べさせてもらえば、「すごいけど、惜しい！」という一語につきます。

確かに、RPGとしては今年僕がやったゲームのなかでは、「ドラクエ」も含めて、トップランクにあると思います。マップの広さやキャラクター、音楽などに関しては、僕からは文句のつけようがありません。しかし、シナリオや、ゲームシステムの面では、悲しいことに、アラが感じられるのです。誤解を恐れずに言えば、かなり現実的な、無難な線に落ち着いたな、と思うのです。

僕が初めて『サバッシュ』を知ったのは、１年前に書店で、なにげなく手に取ったPOPCOMの88年１月号でした。その「円丈のドラスレ」を読んで「おっ、これは！」と思い、翌２月号の「円丈のドラスレ」を読んで、「絶対に買うぞ！」との意志を固め、発売日を心待ちにしていました。しかし、実際にプレイしてみると、かなり既存のRPGに近い感じになっていて、肩すかしを食ったような感じでした。でも誤解しないでほしいのは、今の『サバッシュ』が失敗だといっているのではないのです。先に書いたとおり、オーソドックスなRPGと見れば、『サバッシュ』は確実に水準以上の大作だと思います。しかし、以前に「円丈のドラスレ」などに書かれていたように、円丈師匠とスタッフの間の意見交換、意思疎通が十分でなく、そのためにシナリオやゲームシステムが熟成できなかったのだとすれば、非常に残念でなりません。僕個人としては、できるだけ当初のアイデアに忠実な『サバッシュ』をプレイしたかったというのが本音です。幸いなことに、ユーザーの評判もよいようですし、他誌の売上チャートなどでも、かなり上位に食い込んでいるようなので、僕もユーザーとして、ほっとしています。でも、その中にも僕のように『オリジナルサバッシュ』もプレイしてみたい、と思っているユーザーもかなりいるのではないかと思うのです。そこで、まことに勝手な希望だとは思いますが、『サバッシュ』の続編、いやアナザーストーリーの形ででも「オリジナルサバッシュ」を製作していただきたいのです。こんなことを書くと、「部外者が気やすくいうな！」とか「もうゲームを作るのはこりごりだ！」とか思われるかもしれません。でも、「オリジナルサバッシュ」から『サバッシュ』になるさいにボツにされたアイデアやシステムを、そのまま埋もれさせてしまうのは、あまりにも惜しいと思うのです。素人考えかもしれませんが、採算も十分とれると思いますし、円丈師匠が言っておられたように、優秀な『サバッシュ』の開発システムを流用すれば、製作期間もかなり短縮できると思うのです。僕は、１人の平凡なユーザーにすぎませんが、より完璧な、より面白いゲームをやりたいと思う気持ちは、だれにも負けないつもりです。『サバッシュ』は、あらゆるゲームのなかでも、最もユーザーに近いところにあるゲームだと信じています。シナリオライター、製作スタッフ、プログラマーの方々が、悔いの残らない最高の自信作をプレイしてみたいのです。いろいろ事情があると思いますが、ぜひとも検討していただきたいのです。そして、僕のようなユーザーがいることも、忘れないでほしいのです。長々と書きつらねましたが、僕のささやかな希望が少しでも実現されることを願って、筆を置かせていただきます。これからもがんばってください。

（長野県　森本貴詞）

じつは、この投稿も「オピニオン・プラザ」あてにきたもの。でも、ちょうどいいから使ってしまおう、ということで載せました。内容的には、こういうのでOK。ただし、長すぎるので、これから送る人は、なるべく短く簡潔にお願いします。いちおう、制限は800字ね。そうじゃないと、たくさんの人のはがきが載らないんだ。

ぼくは、いま『サバッシュ』をプレイしています。ゲームを始めて３日後のことです。なっなっなんと、ディスプレイが破損してしまったのです（トホホ）。それだけではありません。かわいそうなぼくは、L12でセーブしてあったのですが、次の日ゲームを始めるときに、最初のところで、ロードと間違えてセーブをしてしまったのだ、ワッハッハ。などと笑っている場合ではない。悲運にも、L12は消えてしまい、ゲームはやり直し、ウォォォォ。こんな失敗をしたのは、ぼくだけでしょうか？今はディスプレイも直り、ゲームもなんとか中盤ぐらいまで来ました。またぼくは、同じ失敗を繰り返さないように、セーブするとき「１、２、３」とセーブして、次に１をロードします。これで安心、ぼくと同じ失敗をした人は、この方法をおすすめします。それでは、『サバッシュ』クリア、をめざしてがんばりましょう。

「今宵は、ここまでにいたしとうございまする」

（愛知県　下川翔）

こういった意見も可。要は、個々のゲームにかかわることなら、何だってかまわない。「評」なんてカタイ言葉にこだわらずにね。

今月（２月号）は２つも出してくれて、どーもありがとーございました。さて本題。Sさん、とんでもない日と誕生日が重なってしまいましたね。誕生日どころではないですね。やはり自粛？　だからなんにもしません。あしからず（東京都　鳳雛）　S：自粛する気はありません。ということで、よろしく。

今月のハイライト

さて、先月なにげなく載せた『サバッシュ』のサージのイラストだけど、なぜか一部で盛り上がってる。

ハイ、こんにちは。2月号でお世話になったEBIIです。しっかし、ファラナークの臆病、泣き虫、男心をそそりますね。男なら、守ってあげたくなります。

えー、ところで私が言いたいことは『サバッシュ』についてです。私が好きなのは、キャラクターたちの心の動きです。とくにサージ（私はファラナーク）ですね。最初マーディが彼女を見ていると、CTMが下がってしまいます。だんだんストーリーが進むと、結婚指輪をほしがったり（ここらへんがカワイイ)、チョコレートを夜ひっそりとくれたりして、本当にカワイイ。さらに進むと、マーディがほかの女の子にキスされると、CTMが下がってしまう。つまり、やいているのですが、ここらへんの人間の心理表現がよくできていると思います。そして、最後は……しまいますね。もちろん、グレッシ（私はパロ）やカーラマンも、マーディとファラナークを横目で見てたりして最高です。ここらへん、ほかのソフトにはありませんね。最後に、ファラナークはあげないよんだ。

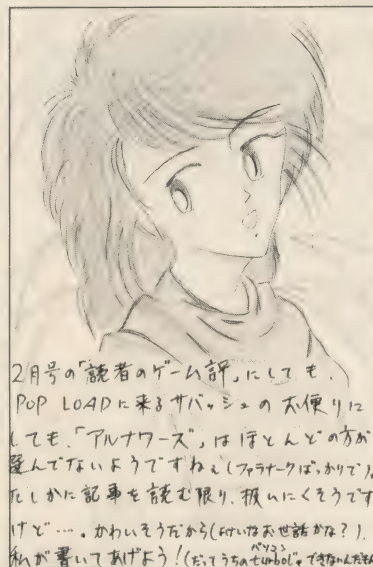
（千葉県　EBII）

白井は、いま怒ってる。なんだって世の中の青少年はファラナークばっかりひいきするのだろう。「シャフルナーズだってかわいいやい！」と声を大にして言いたい、のである。まず、初めが悪かった……と思う。「『サバッシュ』人物図鑑」でアルナワーズともどもメタメタに悪く言われている。これでは、最初から3人のなかでまともなのはファラナークだけだよ～と言っているのと同じじゃないですか。プンプン。

千葉県・れおる(16)

では、なぜ白井はシャフルナーズにしたかというと、マーディには2人の優しいお姉さんがいたんですね（殺されちゃったけど)。んでもって、これからサバッシュ（復讐）の旅に出る決意も新たな白井（マーディ）は、モンスターを見てがたがたふるえてしまいそうなファラナークは、かわいそうで連れていけなかったのさ。「ふっ……つらい旅になりそうだな……」などとマーディが言ったかどうかわからないが、こういう考え方をしたっていいじゃない。

シャフルナーズだったらモンスターに往復ビンタしてくれそうだなー、なんて考えながらいっしょに旅をして、ただいまホークンモラー地方まで来ています。2人ともなかなかいいムードで、今のところマーディがしっかり鼻の下を伸ばしており、シャフルナーズもまんざらではないようす。カーラマンのザールは、ジャダの村でファラナークに「ザール様……どうぞお気をつけて……」なんて言われていたみたいだし。アルナワーズも、この旅が終わるころには、もう少し女の子らしくなっているでしょう。——というのが白井の『サバッシュ』（内宇宙）であります。全国の少数派シャフルナーズおよびアルナワーズファンのみなさま、手に手を取り合って魔王ダルグを倒しましょう！

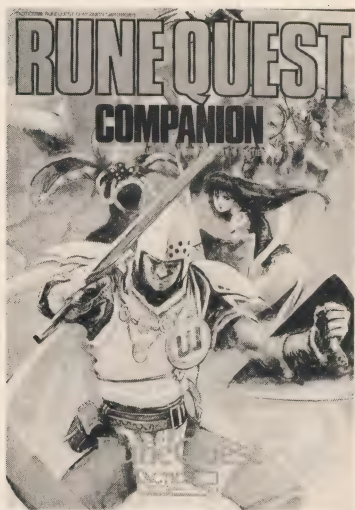
（福島県　白井明美）

神奈川県・成す

そこで、このさいだから人気投票をやってしまおう。ジャダの3人娘のなかから、キミの好きなキャラを1人選んで、その理由を書いてこのコーナーに送ってくれるかな。発表は5月号（4月8日発売）にしたいので、締め切りは2月いっぱい。よろしく。

このコーナーでは、読者のキミたちの個々のゲームに対する感想、意見、その他を募集します。長さは、800字以内。それと、「『サバッシュ』ジャダの3人娘人気コンテスト」にもね。それじゃ、また来月。

今月の"コレを読め!"

今月は、かなり軽ノリ本3冊の紹介である。
だって、だって、そんなの知らない、もう。
あなたが絶対にオモシロイって言ったから。
いいわ、わたし、あなたを信じるわっ♡

テーブルトークの決定版!

RUNE QUEST
月刊TACTICS
ホビージャパン　1,600円

RPGの最高峰といわれる「ルーンクエスト」の日本語サプリメント第1弾。ホビージャパンのオリジナル編集で、日本のRPGファンに向けてルーンクエストのおもしろさを伝えよう、また、ルーンクエストを買った人に遊び方を教えようという努力が随所に見られる。これを読めば、ルーンクエスト本体を持っていなくても、ゲームのだいたいの内容を知ることができる。

内容は、アメリカで発売されているルーンクエスト関係商品のカラーリスト、ルールに関する質問箱。ゲームの進め方を説明するリプレイ、そしてルーンクエストの世界の説明とヒントなどである。なかでも、ルーンクエストをすぐに遊べる入門用シナリオと、それを実際にプレイしてみせるリプレイが初心者のマスターやプレイヤーにはありがたい。

テーブルトークはやらない。オレはコンピュータRPGひとすじだ!　という人も、ファンタジー世界の武器や魔法についての解説は役に立つし、読んでもおもしろいはず。なんてったって基本はテーブルトークだからね(Sato)。

ウフフッ。15歳、まぶしい笑顔

今月は、ホントは「日本語の句読点の打ち方」という本を取りあげようと思ったんだけど、どういうわけかこの写真集になってしまった。いったいこのギャップ、何なんだろう。

ということで、宮沢りえチャンのファースト写真集『Pour Amitié』。「三井のリハウス」のCFの白鳥麗子役で話題になった、あの女の子だ。そのCMでは、「お嬢さま」という感じだったのが、映画「ぼくらの7日間戦争」、そして「とんねるずのみなさんのおかげです」といった番組に出るうちに、イメージが目まぐるしく変わっていった。そんな彼女の15歳の「いま」の魅力が、この写真集には、それこそいっぱいにつまってる。

宮沢りえ写真集
宮沢りえ／野村誠一
ワニブックス　1,500円

撮影は「300mmF2.8望遠レンズ」でおなじみのカメラマン・野村誠一。水着ショットなんかもあって、なかなかまぶしい。りえチャンって、けっこうグラマーだったんだ。

タイトルは、フランス語で「友だち」という意味。りえチャンの好きな言葉なんだって(寿)。

江口はやっぱりスゴイのだっ!なんとかなるでショ!

江口寿史
角川書店　780円

「すすめ!　パイレーツ」以来の江口寿史ファンである私でさえ、彼の単行本が再び見られるとは思わなかった。

締め切りが守れず、「江口が通った後には、編集者の死体が並ぶ」とまでいわれた彼が、業界から干されて、新宿のゴールデン街で毎晩飲みつぶれているといううわさを2年前に聞いたときには、もう彼の漫画を見ることもないだろうとあきらめたものだ。だが、天才は忘れたころにやってくるという諺のとおり(うそうそ!)、彼は不死鳥のごとくよみがえった。しかし、「江口寿史　今世紀最後の単行本!」というオビのセリフはあまりにもリアルである。もはや冗談を通りこして、この本に神聖な趣まで与えているかのようだ。

作品については、もう何も言うことはない。私は毎日、寝る前と起きたときと食後に読んでいる(編集部K)。

ミステリーはS席で……

シンキングラビット　今林 宏行

聡明であるということと、誠意があるということが、100パーセント裏腹ならば、この世に正常な社会生活などというものが存在することはできないだろう。現在存在する、活字による膨大な数の傑作たちも、日の目を見ることなく、個人の日記と帰してしまっていたにちがいない。一人の作家の作品について良く知ることは、社会という、現在進行しつつある巨大な連鎖反応の一端を垣間見る一つの方法かもしれない。

今林 宏行 プロフィール

アドベンチャーゲームの老舗、シンキングラビットの社長である。シンキングラビットが送り出すアドベンチャーゲームのシナリオは、すべて彼が作成している。ゲームを作るために、小説が1冊できるくらいのシナリオとコンテを作ってしまうだけあって、どのゲームも登場人物の性格づけや筋立てがしっかりしている。ここまで本格的なシナリオ作りをしてしまうのには、本人の小説好きが反映している。今回もまた彼のシナリオ作りのエッセンスたちを紹介してもらおう。

これは！　と思う人に会ったときには、その人の推薦する小説や、作家を聞くことにしている。

たとえそれが、好みのジャンルでないとしても人を感動させ、その人自身に「この本はいいよ。ぜひ読みなさい」と言わしめる本は、必ず目を通す。

それは、いい本を探すにしても、当てずっぽうに本屋をあさるより効率がいいし、もっと重要なことは、推薦した人をより深く知ることができるからである。

そんなふうにして、さまざまな人からいろいろな本を推薦してもらうたびに、自分の本棚に並ぶという繰り返しで、今日に至っている。

しかし、順番はまわってくるもので、本棚の本が増えていくと同時に今度は、聞くよりも聞かれることが多くなって困る。また、見たことも聞いたこともない作家がいっぱいいるのに、こっちが教えてほしいわい。と、なる。

とはいえ、面白そうな本はない？と聞かれると、あれこれ懇切丁寧に感想を述べ、熱がこもるとこちらで買ってプレゼントまでしてしまう。

どうも評論家にはなれそうもない。

とくにA・J・クィネルの小説などは何冊、同じ本を買ったかわからないのである。

あ～やっと出た。クィネルという名前を、すぐに出したくなかったという、ただそれだけの理由で、長い前置きを書いてしまった。

たとえば、文頭で「私は、好きな作家を聞かれたとき、必ずクィネルの名前を挙げる……」などと始めたとしたら、きっと今ごろは神罰が下り、腹が下っていただろう。くだらん！

（おっと、やってしまった……）

ともかく、今回はクィネルの作品を紹介したい。

もちろん、私がクィネルを知ったのも人の推薦による。

以前、ある著名なＳＦ作家と同席する機会があり、その席上で私の例の質問に対し、なぜ自分が訳さなかったか悔やまれる。と、まで言わしめた作品がクィネルの『燃える男』であった。

さっそく買って読もうとしたのだが『燃える男』だけ出版社が違い、すぐ手に入らなかったので、同じクィネルの『スナップ・ショット』を買って読んだのである。

その後、著書のすべてを読み終えるまで、２日とかからなかった（すべてといっても、当時５冊だったが）ことで、どれほど入れ込んだのかがわかってもらえると思う。

しかしながら、いま思うと１つだけ失敗したことがある。

読む順番である。

『スナップ・ショット』は最初に読むにはもったいなかった。あとで読んだほうがもっとよかったと思うのである。

今回は、内容のことには触れないで（書くと終わらなくなる）、代わりに将来のクィネル・ファンのため、私なりに読む順番を決めてみた。

1.『燃える男』
2.『メッカを撃て』
3.『サン・カルロの対決』
4.『血の絆』
5.『ヴァチカンからの暗殺者』
6.『スナップ・ショット』

これで完璧。

本当は、血液型別による順番であるとか、タイプ別、あるいは性格別などで変わってくるのだが誌面の都合上、書けないのが残念である。

それはまた、別の機会にでも……。

ちなみに、A・J・クィネルという作家は覆面作家であり、『燃える男』から８年たった今でも、その素顔は謎に包まれているという。

『燃える男』	集英社文庫
『メッカを撃て』	新潮文庫
『スナップ・ショット』	新潮文庫
『血の絆』	新潮文庫
『サン・カルロの対決』	新潮文庫
『ヴァチカンからの暗殺者』	新潮文庫

サイバーエッセイ第1回

VK-SATOの RPGよどこへ行く!

VK-SATO　プロフィール
テーブルトークからコンピュータまで、RPG大好きなシミュレーションゲーマー。ゲーム歴は約10年。多くのゲーマーの例にもれず、もともとはプラモデラーであった。ふだんの生活は、ゲームの記事やゲームブックを執筆するかたわら、毎週のようにテーブルトークRPGにのめり込んでいる。またプロ志向のロックバンドで、ボーカルを務めてもいる。長髪、容姿端麗、池袋在住。

テーブルトークからコンピュータまでどっぷりRPGにつかっているVK-SATOがお送りする、RPGあれこれ。ソフトの悪口からRPG論まで、言いたいほうだい言ってやるぅ〜／　の第1回なのだ。

RPGにはまる日々

昨年暮れはPOPCOM編集部も『サバッシュ』一色だったが、ここ最近のコンピュータRPGの勢いといったら「凄い」の一言につきる。昨年4月アメリカで、本家『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の新作が相次いで発表された。この2つ、とにかくむずかしくて、特に『ウィズⅣ』は『賢者ウラサム』として知る人ぞ知る某ゲームアーツのT氏をも「うぎゃー／　なんじゃこれは〃」と言わしめたという、究極むずかしパズルRPGに仕上がっていたのだ。アメリカもついにここまできたか、と結構ショックを受けたわけ。

まあくわしいことはいつか話すとして、その後、昨年後半に入ってからアメリカでは、大人気であった『マイト＆マジック』の新作が発表された。前述の2作を見てきた僕としては、かなり心配だったんだけど（なにせモノがあの『M&M』でしょ?）、これがなかなかよくできていて、前作のように最初がつらくてつらくてたまらない、というようなこともなく楽しめる作品に仕上がっていた。

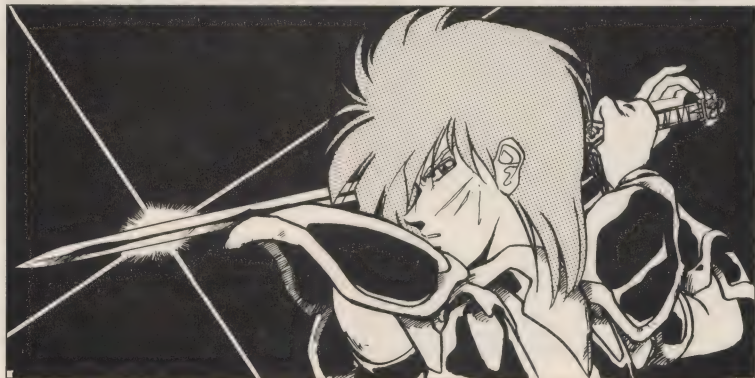
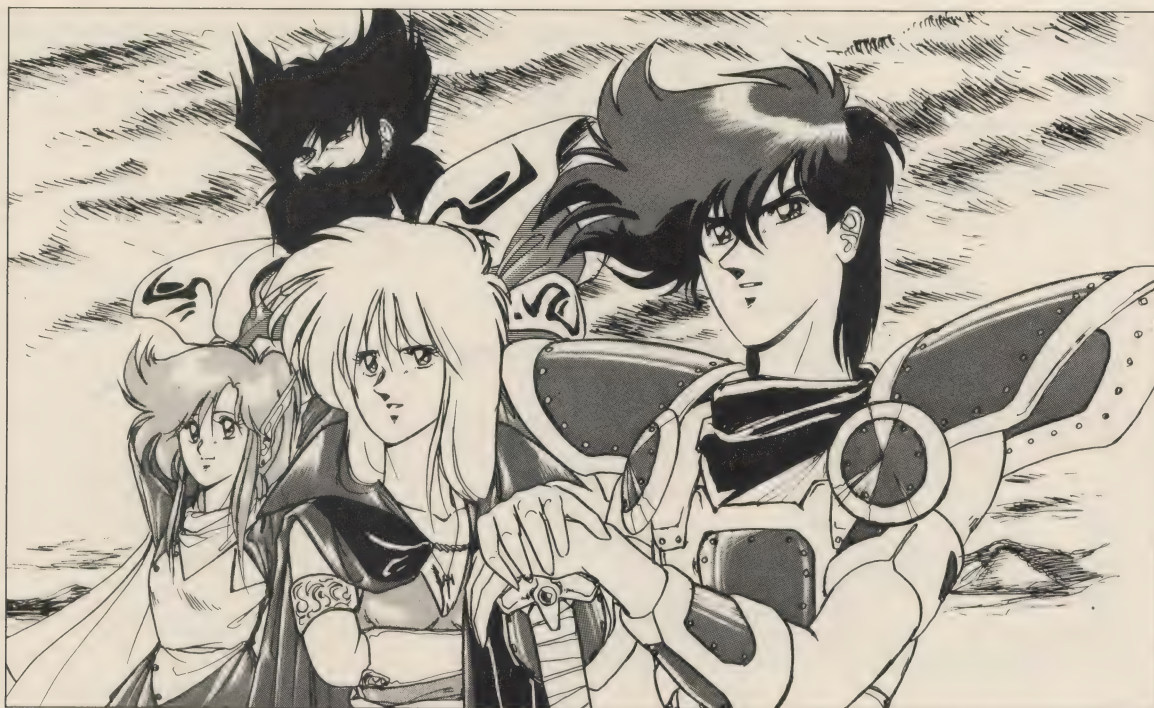
平成元年を迎えた現在、『ウィズⅣ』は賢者ウラサムにマップをもらったのにもかかわらず、いまだ進むに進めないし、会話主体の『ウルティマⅤ』は1週間プレイしてやっとヒントが1つ増えるといったぐあいだ。

はまっているのは『M&MⅡ』。1日5〜6時間は確実にプレイしている。おかげで原稿が書けない。『M&M』をプレイしている間に目が疲れてしまい、ワープロに向かう元気が失せてしまうのだ。この原稿も締め切り当日、編集部のブルックリン氏から催促の電話をもらってあわてて書いている始末。

コンピュータRPGの大きな魅力の一つにマッピングがあげられるが、この『M&M』、町、城、ダンジョンはもちろん、全部で64×64マスのワイルダネスまでマッピングしなくてはならない。特にワイルダネスは色鉛筆などを使わないとどこがどうなっているのかわかりにくく、より多い労力を強いられる。これがまた苦しくも楽しいところなのだが。まあ、『M&MⅡ』については後日もっとゲームが進んでから報告しようと思うが、現在全員9レベル。今後に期待したい。

日本のコンピュータRPGは『M&M』を超えられるか!?

さて、先日その『M&M』をプレイしていたときのことだ。我が家へ遊びにきていた友人が僕の『M&M』を見て一言、「98版と違う〜、こっちのほうがきれいだ〃」。僕は98版を見たことがないのだが、アップル版とどう違うのだろう。もともと僕は日本のゲームはそのグラフィック処理においてアメリカのそれを大きく超えていると思っていただけに、その一言にちょっとショックを受けた。

日本のコンピュータゲーム業界にはグラフィック至上主義というのがあって、「ユーザーは絵がきれいじゃなかったら買わない」というのが原則になっている。だから日本語版の『ウルティマⅣ』などちらちらと画面が見にくくなるのにもかかわらず、派手なグラフィックを使っているわけだ。僕なんかアップル版のシンプルなグラフィックのほうがどんなにかゲームがやりやす

いと思うのに。

またアミガやアップルII GSのようにグラフィックの充実しているハードでもその色の使い方はとても上品だ。このあたりセンスの違いなのだろうか？　アメリカ至上主義というつもりはないが、シナリオ、システム、ゲームのしやすさも含めたグラフィック、そのどれを取っても日本のゲームはまだまだという気がする。

日本のゲームで、人気という物差しでみて、アメリカのゲームにまともに対抗しているのは『イース』シリーズくらいのものだ。ヒットチャートの上位にいるのはいつも『ウィズ』か『M&M』なのだから。他のゲームはみなこれらのゲームの二番煎じか物まねに終わってしまっていると言ったら言いすぎだろうか？　また、『イース』のような横スクロールのいわゆる「アクションRPG」というヤツもアメリカにはほとんどない。このアクションRPGという奇妙なジャンルについて少し考えてみよう。

アクションRPGにはシナリオがない！

アクションRPGは『ハイドライド』に始まったといっていいだろう。ウルティマタイプのコンピュータRPGにリアルタイムのアクションゲーム的要素を盛り込んだとして、当時大ヒットした。日本ファルコムの『ドラスレ』シリーズもこの路線だった。RPGになれ親しんでいないことと、アクションゲームファンが多かったこと、そして操作が簡単だったことなどが、これらのゲームが人気を読んだ原因だと思われる。

アクションゲームの要素が大きいということは、ゲームをプレイするのに反射神経が要求されるということだ。そのため、アクションやシューティングといえば『ゼビウス』しか知らない私には、挑戦するチャンスは失われてしまっているわけ。これがアクションRPG嫌いという偏見の原因であることは認めよう。しかしそれだけではない。

随分昔の話になるが、以前あの、例の、ほらあれだよ『ロマンシア』。あれをプレイしたときのこと。『ロマンシア』は凄い！　なにせセーブができないという極悪機能をはじめ、ユーザーをなめきったいじめトラップのあらし。水の中の杭を押す順番なんてわかるかってーの！　しかも、お話のシチュエーションだけ用意しておいて、シナリオがない！　これは許せなかった。

まあ、すべてのアクションRPGがそうだというわけじゃないが（『イース』なんかけっこうよくできてる）、アクションやグラフィックに凝るあまり問題のシナリオやドラマがないがしろになっていることが多いんじゃないかな？　アクションRPGなんてなくなれと思っているわけじゃあない。アクションRPGというのは日本のゲーム業界だけが持つ新しい可能性だと言うこともできる。けれども、それがRPGを知らないソフトハウスによって、RPGを知らないユーザーにRPGとして売られ続けるかぎり、その可能性が開けることはないと僕は思う。コンピュータに限らずすべてのRPGはシナリオがすべて、これをみんなぜひ忘れないでほしい。

次回は…

今回は締め切り間際に加え、第1回だったこともあって多少気負ってしまったし、アガってしまった。とりとめのない話になってしまったが、次回はコンピュータRPGをもっとぶったぎったRPG分類学、という奴をやってみたい（別に昭和天皇のマネをしているわけじゃないよ）。この連載、いつまで続くかわからないが、とにかく言いたいことを言っていこうと思っているので、意見や感想、質問などどしどし送ってちょうだい。20を過ぎた長髪ロック少年とRPGを通じてお友達になろう！

ILLUSTRATED BY Y.KONDOH

モンスター紳士録
ダマシの幻想生物綺譚

第3夜 「すべての生き物に癒やしを施す者」

ここ数日の無理がたたってか、柄にもなく風邪をひいた。寝込むほどではないが、微熱でいくぶんボオッとしている。熱があることを自覚してしまうと動けなくなるタチなので、体温計には手を触れない。

「仕事も一段落している、今日のところは1日中寝ていても大丈夫だ」。そう思うと気が緩んで睡魔が襲ってくる。食欲はないのだが、カップスープだけでもと流し込んだ。そのまま、布団にもぐりこむ。

しばらくは、外で立ち話をする人声や、道を行く車の音などが耳について寝つかれない。が、しだいにそれも遠のいてゆく。

疲労で足がよろめき、あわてて手近の樹によりかかった。吐く息は真っ白で視界をさえぎるほどなのに、全身汗でびっしょり。背筋の悪寒は、いまや全身にひろがっている。

今日中にこの峠を越えてしまわないと、やっとの思いで約束を取り付けたエルフの一団は、より暖かい地方へと移動を開始してしまう。旅をはじめられてしまったなら、彼らを見つけることは不可能だ。人間のように騒々しく引っ越しをするわけではない。どんなに大人数であったとしても、森の中を動いていくエルフの集団は、たとえほんのすぐそばを通ったとしても姿をみとめることはできないだろう。

ふもとの村で十分な装備を買い込んだはずだったのだが、薬のたぐいは持ってきていない。病気になることなど、まったく念頭になかった。どこか大木の下で火を起こしてキャンプし、温めたワインでも飲んで寝れば、明日の朝には元気いっぱいで旅をつづけられるのだが……、それでは間に合わない。

さいわい風も弱く、どんよりとした空から落ちてくる小さな結晶もまばらだ。雲を通して光は弱まっているが、それでも暖かさの感じられる太陽を見上げる。まだ昼をまわったばかりだろう。なんとか南側斜面にでられれば雪はないかもしれないし、少なくとももっと歩きやすくなるはずだ。

ずれてきた背中の荷物を持ち上げ直し、汗と雪でびっしょりと濡れた顔をぬぐう。樹の幹を片手で押しやって道に戻った。曲りくねった道の先に、大きな岩が張り出しているのが見える。あそこまで登ったら、またすこし休憩しよう。体にそう言い聞かせると、無理やり足を踏み出す。ほんの数歩進んだところで、また足がよろめき、雪の中に突っ伏してしまった。

● ● ●

コトコトとお湯の沸く音が聞こえてくる。顔が少しほてって感じられるのは、部屋の暖かさのためのようだ。堅くて分厚い毛布の感触が心地よい。

なんどかウトウトと眠りに落ちては目覚めた。部屋の向こう端にランプが灯されている。ぼんやりと天井を見つめていると、急に影が部屋を横切った。あわてて上体を起こす。からだの具合は、ずいぶんと回復していた。

こちらの動きに気付いた部屋のあるじは、こちらを向いてにっこりとほほえんだ。いや、ほほえんだように見えた、というのが正確だろう。表情はほとんど動いていないのだが、こちらを

見つめる目が、とても優しかった。
「どうやら助けていただいたようですね。何とお礼をいっていいか」
「だいぶ回復なされたようだ。峠道で行き倒れていたのです。覚えておいでですか？」。しゃべるときに、ほとんど口を動かさない。不思議な人物だ。
「はい、今日中に峠を越えようと無理をしまして……。　失礼ですが、私はここにどれくらい寝ていたのですか？」
「あなたを運んできてから、丸1日になります」
「そんなに長く！　ではもうこの先に住むエルフたちは行ってしまったんでしょうね」。相手の立場も考えずに、あわてて尋ねる。
「なるほど、彼らに用事がおありでしたか。たしかに彼らは旅立ってゆきましたよ」
がっくりときた。人間と会ってくれる種族を探して、いくつもの地方に旅をした。ずいぶん危険な道も通ってきたし、お金も使った。騙したり騙されたり脅したり脅されたり……。ようやくチャンスをつかんだと思ったのだが、それものがしてしまったようだ。とりあえず、ふもとの村に戻るしかない。
落胆から無理に心を引き離し、ここを立ち去るために起き上がる。ベッドの横に荷物が整然と重ねられていて、その上にきちんとたたまれたローブが置いてあった。
「おなかはすいていますか？　食欲があるならば、すぐにスープを用意できます」。服を着替えていると、声をかけられた。そう言われてはじめて、自分が極度に空腹であることに気付いた。
「なにからなにまでお世話になってしまって」
「よいのです。それが私のつとめですし、あなたは何か重大な使命を担っていらっしゃるようだ」
出されたスープは、何ひとつ材料を言い当てることはできなかったが、すくなくともおいしかった。木の葉とか実、きのこだけで、肉は入っていないようだった。

「お口に合いますか？」
「ええ、不思議な味……ですが」
「ここには、あまり人間は来ないものですから」
「失礼ですが、ここでどんなことをしていらっしゃるんですか？」
「森の守りとでもいうんでしょうか、もうずいぶんと長くここに住んで、動物たちとか、通りかかる旅人の世話をしています」
「魔法……を、お使いになる？」
「いえ、私は魔法使いではありませんし、錬金術師でもありません。この山の地理に明るく、わずかながら薬草を見分けるすべも知っていますが」
彼の薬草に関する知識がいかに膨大なものかは、棚にぎっしりと並んだビン（粉末のはいったものもあれば、液体もあった)、天井からさげて乾燥させられた草花のたば、古びた皮の装丁の本（どれも相当な厚さのものばかり）をみれば明らかだ。ひとりでこれだけのものを集め、すべての本を読んだとしたら、はたして人の一生をかけてできるかどうか？
戸口で小さな物音がしてわずかに風が動いたと思ったら、黒っぽくて小さな影が走り込んできた。それは、私の恩人の足元にうずくまると、顔を見上げて小さく鳴いた。
「なんですか？」。尋ねると、彼はそっと抱き上げてこちらに見せてくれた。ちょっと狸か穴熊に似ているが、手足がずっと発達している。とがった鼻が愛らしい。床に降ろされたそれは、こちらを見つめて首をかしげ、それからまたこの家のあるじを見上げた。
私には、2人(?)が無言のまま会話を交わしたように感じられた。というのも、その小動物が警戒心をといて、足元に近づいてきたからだ。もっとも手を差し出そうとすると、さっと逃げられてしまったが。
そいつは、しばらくの間、私の荷物についていた木のボタンで遊び、部屋中をはしゃぎまわっていた。なんとなく、私をよろこばせようとしているように感じられる。が、入ってきたときと同じく唐突に、戸口の下のほうに設けられた小さな扉を通って、外へと飛び出していった。
「ひと月ほど前、怪我をしていたので手当てしてから、2〜3日に一度は遊びにくるようになりました。山で起こったいろいろな知らせをもたらしてくれるので、私としても歓迎しています。あなたを見つけたのも彼ですよ」

●　●　●

結局、その小屋にもう1日世話になってから山を降りた。いろいろと話を聞きたかったのだが、天候が荒れそうだというので、ぐずぐずしているわけにもいかなかったのだ。私を見つけてくれた小さな恩人にもう一度会うことはかなわなかった。彼がくわえていったザックのボタンが、唯一のお礼となってしまったわけだ。コレクションの中に加えられたのか、それともすぐに飽きて捨てられてしまったのか、知るよしもない。
村が見えるところまで降りてから、ふたたび峠を振り仰いだが、山は低くたれこめる雲にほとんど隠れてしまっていた。今度は、暖かい季節に訪れることができればいいと思ったが、おそらく二度と会うことはできないのだろう。なぜか、そうわかっていた。

目が覚めたら、もうとっぷりと日が暮れていた。6時間ほど寝ていたことになる。空腹を感じてテーブルの上を見渡すと、カップスープの空き袋が目にとまった。山小屋で飲んだスープの味を思い出そうとしたけれど、まったくわからなくなっている。布団から出てのびをした。熱は下がり、体力も回復しているようだ。

立川流人生相談

立川談之助の そのうちなんとかなるさ!

青春の光と影の中、キミはどんな悩みをもつのだろーか。困ったときは、このページを開いてくれ。落語界の「なんでも博士」立川談之助師匠が、なんでも相談にのってくれるのだ!

新年にあたり、談之助先生が89年大予言を行う。疑う者はローソクたらしの極刑に処されるであろう。第1の予言、阪神タイガースは優勝する。2年連続の最下位は村山監督の、敵を油断させる計画であったのだ。日本シリーズでもロッテに楽勝して、再び日本一になるであろう。第2の予言、盆踊りが大流行する。今年の夏は六本木のディスコでもユカタを着ていないと入場できなくなる。トレンドは「東京音頭」だ。今から練習しておきたまえ。第3の予言、大学の入試科目が今の「英・国・社」中心から「音楽・保健体育・落語」となる。とくに落語は重視されるから、談之助先生の落語会があったら必ず出席するように。信じない者もいると思うが、現代は光GENJIがレコード大賞を取る時代だぞ。何が起こっても不思議ではない。

さて、今回は2人の相談に答えてしまおう。最初の相談はいかがなものであるかな。

♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨

聞いてください、ぼくは天然パーマです。そのことで女の子にもてないのかなあと思って、ストレートパーマをあてに行くことを決心して友達T君を誘い、男でもよく行くところに行ったのですが、なにしろ人が多すぎて断られました。そしてほかの店に行ったら、なんとぼくが「男性第1号」なのでした。まわりの女の子からは変な目で見られるし、そのなかに知ってる女の子がいたので学校では変なウワサが立ちました。ぼくはどうしたらこの立場から脱出できるでしょうか。ピンチ……なのです。

(岡山県勝田郡/ペンネーム　ピンチ)

♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨

いやいや、これしきのことで悩めるのだから若いことはよいものである。しかし、ピンチ君の悩みは甘い! まるで煮すぎた栗キントンである。こればかりのことで悩んでおったらこれから先、身が持たんぞ。私の同級生などは、高校の1年からハゲ始め、卒業のころは先生よりもフケていた。それ以後ずっとアデランス生活で、会社の者も女房もそのことを知らないという者がいる。だから床屋へ行くときは短いアデランスを持っていくのである。その者に比べれば、天然パーマなど問題ではない。第一、天然パーマであれば、パーマ禁止の学校へ行っても堂々とパーマでいられるし、朝セットをする必要がないから長く寝ていられる。社会人になっても、天然パーマでまずい職業は相撲取りくらいのものである。もし君がかりにヤッチャンへの道を選んだなら、無理にパンチパーマをかける必要がない。このように天然パーマは実生活において有利なことだらけなのだぞ。君は神様に感謝しなければいけない。

また、天然パーマでもてないとしたら、世の中で金を払ってパーマをかける男は皆バカである。君がもてないのはそれ以外に原因があるにちがいない。よっく反省してみた

絵/ポッキー前嶋

まえ。君が美容院へ行ったことで変なウワサが立っても気にすることはない。何ごとも最初にやった者は迫害されるものだ。そのうち君の友人たちも色気づけば床屋さんより美容院に通うようになる。もし君が「オカマ」とウワサになっているなら、それを利用すればいい。オカマなら女子更衣室に入っても、修学旅行で女風呂をのぞいても問題はない(問題になっても責任は取らないが)。もしそれで本物のオカマになってしまったら、私が責任をもって新宿2丁目のオカマの店に就職させてやるから、安心したまえ。

それからもう1つ、相談のはがきに2年前の年賀はがきを使用しないように。何かゴミを捨てるついでに相談をしているようである。できれば今年の年賀はがき、お年玉クジが3等以上当たっているはがきで相談してくれた者には、いつもより余計に親切にお答えしよう。

♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨

談之助さん、聞いてください！ もーあったま来ちゃってるんです。じつはこのところ毎晩、例の「イタズラ電話」がかかってくるのです。それも明るい声で「オレだよ、オレ」、「どなたですか」、「オレだってば、オレ」。そのうちガチャン、続いて少したってリーン、「イタズラ電話やめてよ」と言うと「なーんで？」。初めは間違ったのかなと思ってたけど、何回もかけてくればわざとだーっと気づいて、腹が立ってたまりません。それもゆっくりしたい夜8～10時の間。私はテレクラに勤めてるわけではありません。話し相手がほしいなら、ほか当たってよ！ 電話の相手はまだ20歳そこそこくらい。私は独身のひとり住まいではありません。4カ月の息子を持つもう30歳のオバンです。でも主人の帰りが遅く、かわりに出てくれる人がいないのです。「君、声がセクシーだね」って。息子がようやく寝ついたのよ。おっきな声出せるわけないでしょー！

(横浜市　電話機をほうり出したい主婦)

♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨

なんだ、いつからこのPOPCOMは主婦の友になってしまったのだ。まったくこのコーナーにはがきを出してくる読者は正体が不明である。そのうち半魚人やX星人から相談がくるのではないか。しかし困ってもいられないのでお答えしてしまおう。このイタズラ電話の主は次の3つが考えられる。第1にあなたの亭主が、帰りが遅いので浮気防止にかけている。声が違うのは会社の若い者にかけさせているのだ。一度、ダンナを締め上げて白状させてみなさい。第2に「オレさん」という人が用があってかけてくる。そういう名前の人に知人はいないか調べなさい。第3に本物のイタズラ電話の場合。これは喜びなさい。30歳になって20歳の若い男が声をかけてくるのは貴重なものだ。あと10年もして、本物のオバタリアンに変身してしまったら、だれも近寄らなくなってしまうだろう。それではここで「イタズラ電話」の防止法をお教えしよう。いちばん早いのは電話をなくしてしまう。世の中そんな急ぎの用はめったにない。いざとなれば電報で用が足りる。子どもが電話に出てしまうほど迷惑なことはない。もし相手が子ども好きなら子守をさせれば助かる。あとは近所の話好きのおばあさんを連れてきて相手をさせる。話し相手のいない年寄りなら喜んでイタズラ電話のお相手になってくれる。

さて今年も変わった相談で始まったが、こんなことで驚く談之助先生ではない。もっともっと変わった相談、質問を送ってくれたまえ。しかし、質問は日本語で。宇宙語、海底語の相談には応じられないのでよろしく。ではまた次回。

落語界のスーパースター(と自分でいっている)談之助師匠に、ポプコムの愛読者であるキミの悩み、学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人(これは、ちがうか)、どんなことだってかまわない、どんどん相談してくれたまえ。採用者には、毎月師匠からステキなおもしろグッズをプレゼント。相談ごとは、はがきもしくは封書にて。わかりやすい字で、ハッキリと書いてくれ。

あて先は、

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

チャーリー江崎の

月刊 MUCOM ミューコム

「♪も〜いくつ寝ると〜、90年代ィ〜」というわけで、気分はすでに90年代に向かってる㋠。"ポスト平成サウンド"の神髄を探求すべく、今月も新譜群と対峙する!!

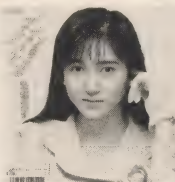
今月の推薦盤

アイドル歌謡曲の匿名性を逆手にとった、アーリーアメリカンの大パロディー大会。策士・鈴木慶一がニヤリと笑う……。

『恋してると、いいね』
渡辺美奈代(CBS・ソニー)

うれ〜〜スゲエぞ。㋠の最大の賛辞は"笑う"ことなんだけど、さっきからゲラゲラ笑いが止まんないっ😂。前作同様、鈴木慶一らムーンライダーズ一派が強力にバックを務める美奈代の新作は、ふっ切れた感じの60〜70年代アメリカンポップの大パロディー大会なのだ。ラヴィン・スプーンフル調の④や、手回し式スチームオルガンを思わせるおもちゃっぽい⑤、「カメラ=万年筆」ころのライダーズサウンドがよみがえるヘヴィーボサ⑩(ほとんど「太陽の下の18歳」……。慶一御大の枯れたコーラスも美味)などなど、良質の複製ポップスが全12曲。独特のケレン味は慶一氏の性格の〇(マル)さそのものだし、パロディーもすっかり発酵しちゃってその種の雰囲気がプンプンなのだ。時間軸を無視して、パズル感覚で時代時代の音を組み合わせていったとおぼしき趣味の世界。ハードウェアはライダーズ御用達のPPG2.3+HDU(シンセサイザー・システム)だろうけど、地をはうよーな「ゴーッ」という太いにごったストリングスや、ギミカルに使われるソナー音、押し流されそうな迫力のワイドレンジ甘ロエコー(造語だよ)のよーに、音作りの深みもただもんじゃナイ。「さすが鈴木慶一、切れ者だナァ」というか、ほとんどブッツン切れちゃってる感じの時代錯誤(トリップ)ぶりなのだ(ほめ言葉です)。う〜〜ん、この感じ、XTCが"デュークス"でやってることを、美奈代という匿名のシンガーで実験してるのかしらん。とにかく問題作。

シングル

シングルはテレビ番組などで聴けるアイドル系を中心に、CDはトータルな音作りで聴かせるロック系を中心にセレクトし、日本のポップス&ロックのあり方を問うっ!

『ファンファーレが聴こえる』生稲晃子
(ポニーキャニオン)
◀「スコン」とベースをカットしたりメガミックスふうの音処理。

「どこかAメロでサビで…」と一瞬混乱しちゃいそうな変な曲。スクールバンドを意識した大仰なイントロと、「チャカポコ」と鳴ってるハウスふうのリズム隊がイイ味でブレンドされてる。

『TRUE LOVE』浅香唯
(ハミング・バード)
◀スピリッツ連載の映画化「YAWARA」の主題歌じゃ。

最近はやりの、ジプシーキングスあたりに通ずるスパニッシュ・フレーバーがたっぷり。ドライブする泣きのギターや生々しいブラスに唯の艶っぽい声が妙にはまって、なんかエッチな感じ。

『ラブ・シックは好き』フェアチャイルド
(ポニーキャニオン)
◀B面はポリスの「見つめていたい」ふうの内省的ラブソング。

モータウンふうシャッフルナンバー。ハーモニクスが利いてる夢見心地のギターに、トリッキーな不協和音や機械音が絶妙に食いつくスリリングな展開。YOUの声は人工甘味料のよーに甘い。

『涙はどこへいったの』南野陽子
(CBS・ソニー)
◀作曲は、作詞家として知られてる柴矢俊彦(元サンハウス)。

渡辺美奈代を意識したのか、シンコペーションが小気味よいアーリーアメリカンタッチ。部分部分にテンションを与えて、ひきしまった感じの趣味のよいアレンジに仕上がってる。

『涙、止まれ!』中山忍
(CBS・ソニー)
◀彼女はご存じのとおり、中山美穂ちゅわんの御妹なるぞ。

編曲家・佐藤準お得意のELOふうスペーシーなラブソング。疾走する硬質のベースライン、A(アコースティック)ギターとE(エレクトリック)ギターが微妙な味わいで交錯するギター・アンサンブルが面白い。B面は胸キュン路線。

『ゲンキ力爆弾』種ともこ
(CBS・ソニー)
◀PSY・Sとか好きな人に絶対おすすめ。日本的美人である。

彼女らしい独特なレトリックがさりげなく登場してくる、テンポのよい詞がナイス。初めて編曲に参加(共同編曲は松本晃彦)し、新境地を開いている。ギターのフレーズが清涼感たっぷり。

▲主題歌PSY・S名義のシングル「CHILD」も収録。

『スウィート・ホーム』松浦雅也(PSY・S)
(CBS・ソニー)

トーマス・ドルビーがケン・ラッセルの「ゴシック」のサントラを手掛けたときのような、フェイク・オーケストラの発想に近い(!?)、同名映画のサントラ。大半をサンプリング音で構成してるぶん、機械仕掛けのピアノ独奏などは演奏者不在のオカルト的怖さも感じる。

▲途中で聴けるいかにもニセモノっぽいホンキートンクピアノがイケる。

『Candy A GO GO』今井麻起子(CBS・ソニー)

絶対応援すっぞー。松任谷正隆の熟練味を感じさせる正調モータウンふうのアレンジに、アニメっぽい麻起ちゃんの声がベターマッチ。コード感覚も多分にジャジーで、好きな人にはたまらない舶来菓子的なおしゃれな甘さがある。これこそポスト和製AORじゃ。

▲①の水滴クラップ(「チャポン」という合いの手)がベリーユニーク!!

『Private file』松本伊代
(ビクター音産)

応援するぞPart 2。山川恵津子あたりのテイストに近い、ホワイト・ソウル〜ジャズのフィーリングが利いてる。各楽器音のノンエコーに近い音処理も、当世N.Y.サウンドふう。エルボウ・ボーンズふうのビッグバンドもの④や、けだるいライトボサ⑤など新しい試みも。

▲あのおなじみのメロディーそのまま。変わったのは奥さんぐらい☺。

『ひまわり』吉田拓郎
(フォーライフ)

わ——、超久しぶりの新作。加藤和彦の影響で、デジタルものに開眼した拓郎だけど、CF曲①からいきなり、あの字余りの歌詞が幅を利かせてる偉大なワンパターンぶりに涙。「コ————ン!!」と寒々しいエコーの利いたツンドラ・ポップ(造語)の③が新鮮。

▲〝アニマル・インデックス方式〟(☺)で作られたMRファン必聴盤!!

『蒼空の一滴(ひとしずく)』野田幹子
(CBS・ソニー)

こちらも鈴木慶一一派が参加♡〝インディ・ジョーンズ〟をモチーフにした音の冒険奇譚という筋書きで、ライダーズの各人が1〜2曲ずつ分業。カリプソふうから、ケルト民謡、ハリウッド調など曲調もさまざまだけど、CDでRPGふうに聴き進めていくと面白い。

▲③④などスタジオ録音も、ダブっぽいトリッキーな味つけが好調。

『ANIMAL II』LA-PPISCH
(ビクター音産)

以前インディーズ時代に発表した曲のライブ、リミックスに新曲を加えたミニアルバム。音は日本版フィッシュ・ボーンとも言うべき、ハイパーアクティブなスカ・ビート。トランペット・ソロと炸裂するギターのバトルが展開されるが、ほとんどプロレスの世界!?

▶特集 89年のトレンドはアシッド・ジャズからフェイク・ジャズへ。コンピュータで再構成した、テクノ仕掛けのジャズもどきは、肉体を離れて頭脳の中枢でビ・バップする。《フェイク・ジャズ特集!!》

「4」
リアルフィッシュ
(ビクター音産)

「サキソフォン・ミュージック」本多俊之
(東芝EMI)

アシッド・ジャズなる辛口のダンス・インストの流行で、再び若い世代に火がつきそうな勢いのジャズ。そのジャズを、偉大なるパロディー精神(メンタリティー)と愛情を注いで変質させたのが、今回紹介する〝フェイク・ジャズ〟なのだ。ジャズらしい複雑なコードワークやシンコペーションを要素的に抽出し、サンプリング・モジュールやコンピュータを使って再構成したもの、と言えばわかるかな? もち、〝フェイク〜〟なる言葉、㋠の造語でありんすが、この発想自体はこれまでも、最先端のプレイヤーたちが実践してきたものなのであ〜〜る。

「北京の秋」
清水靖晃
(日本コロムビア)

リアルフィッシュの『4』のコンセプトは〝SFジャズ〟。未来の国会立体図書館にある〝ジャズ〟の項目をアクセスすると、耳慣れたそのメロディーが流れてくるというわけだが、このデータにはバグがあったりして曲の箇所箇所がクリップしたりする(!?)凝りぐあい。ジャリジャリした作為的なブラスの音作りも思わず舌鼓打つ小気味よさ♡

「永遠乃掌」
三宅純
(スウィッチ)

『マルサの女』で知られる本多俊之も、83〜84年にかけてスタジオ・ワークに専念してる時期があり、本多個人×機械(コンピュータ)の格闘の記録が何枚かのソロとして発表されている。デューク・エリントンの珍なるカバー集『ナイトソングス』(ジャズ・ダブ!?)あたりのトンガリぐあいは、ニューウェーブの比ではナ———イ。

「H」
立花ハジメ
(アルファ)

そのほか、坂本龍一らも一枚かんでる清水靖晃の名盤『北京の秋』やジョージ・ガーシュインなどの曲も手掛けている三宅純の新作など、フリーキーなプレイと機械音との交錯が面白い。

いったいこれはナンなんだ！

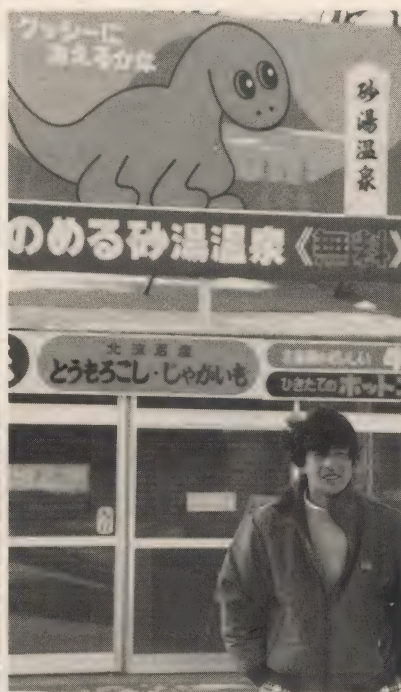
ミステリーゾーン研究会

by 網島理友

第9回

幻の怪獣クッシーの故郷を訪ねて

イギリスはネス湖にすむといわれる幻の怪獣ネッシー。大英帝国に負けじと、我が日本にも怪獣クッシーが北は北海道、屈斜路湖に生息するという……。ミステリーゾーン探検隊、北へ向かうの巻。

屈斜路湖畔にある砂湯温泉。この砂に身を沈めるのだ。写真奥に広がるのが屈斜路湖。オジサンは、本文中に出てくる売店のオジサン。白鳥に餌づけしているとこ。

ゴーストタウンにある売店の前で、隊長の記念撮影。

イラスト／加藤裕付

この連載も今回で9回目になった。思い起こせば我々は、いろいろなところを探検してきた。福島県の飯坂温泉に謎だらけの伝説に包まれた怪奇なカミナリ風呂の、その正体をあばきに出かけたり、あまり人がその生きている姿を見たコトがないと言われている幻のプロ野球球団、南海ホークスのその絶滅寸前の姿をしっかりと目におさめ、リポートしたりもしてきた。

そして、東京タワーにも上ったし、都電にも乗ったし、映画村にも行ったし、サルの動物園まで見に行った。

そろそろテレビ局とか、新聞社あたりから、我がミステリーゾーン研究会に、ボクの尊敬する椎名誠さんのよーに、シルクロードをたどって楼蘭に行くとか、シベリアのツンドラに出かけて行くとかですね、そーゆー話があってもいいのではないかと考える今日このごろであるが、正直言ってそーゆー話はまったくない（あるわけないか）。

そこで、ボクとしては「世間に対して、そろそろ我々の本当の実力というのを見せなくちゃいけないな」と、思うようになったのである。世間の人が、やはり「ミステリーゾーン研究会はすごい！」と言うような何かを「やらなくちゃいけない」と考えるよーになったのである。

そこで、今回、ボクは本気を出すことにしました。

つまり、このコーナーにふさわしい、本格的な探検をしてみよう、と考えたのである。

平成元年、ボクは荒涼たる大地を求めて旅立つことにしたのである。

この真冬の時期、荒涼たる大地と言えば鈴木大地じゃなくて北の大地である（しょうもないシャレだな）。

「北海道に行こう！」。ボクはそう思った。そして、さっそく、このページの担当である渡辺君に話すと、「ぜひ、行きましょう」というコトになった。彼は「北海道は詳しいから、コースも任してください」と言う。

そして我々は「ミステリーゾーン研究会オレたちゃ本気だ北海道探検隊」（あまりに長いので以下、本気探検隊と略す）というのを組織し、北海道に向かうコトになった。メンバーは、ボクと渡辺君と、それから今回は写真班員としてポプコムで活躍中の塩見カメラマンも参加するコトになり、我々の本気探検隊も組織的にかなりの充実ぶりをみせるのであった。

しかし、好事魔多し。いざ出発当日というときになって、なんと渡辺君が肺炎でダウンして来られなくなってしまったのである。東京羽田空港に集合したボクと塩見カメラマンは困ってしまいました。なにしろ、北海道のドコに行くかというのを決めていたのは渡辺君で、ボクらはただ彼のアトをついて行くつもりだったからである。瀕死の重病人を電話口に出してもらって「ボクたちこれからどこへ行ったらいいのでしょう？」と聞くわけにもいかない。そうかといって締め切りが迫っているから、この旅行を中止するワケにもいかない。ボクらは引くに引けないところまで来てしまっていたのである。

「どーしよう」。ボクはそう思いつつ飛行機会社のカウンターのほうを見た。するとちょうど「釧路行き」という飛行機の搭乗受け付けが行われていた。

「釧路って北海道だよな？」。ボクが言うと、

「たしかそうだよ」。塩見カメラマン。

「アレに乗ろ」

「エーッ、何か行き先のアテでもあるの」

「そんなモンないけど北海道に行けばなんとかなるよ」

ボクは東京から埼玉県あたりに行くような感覚で、飛行機のチケットを購入し、搭乗手続きを行って飛行機に乗り込むのであった。

クッシー名物大判焼は、残念ながらシーズンオフのため、焼いていなかった。〝クッシーかってね〟という宣伝コピーが、ちょっぴりもの悲しくておもむきがある。

クッシーまんじゅうに入っていた歌詞カードの表面。

前田市治郎作詩　牧野民治作曲　前田俊明編曲

ネッシーとクッシー

田中星児

一、昔々の大昔
そのまた昔の大昔
夜空に星が輝いて
二つ流れて落ちたとさ

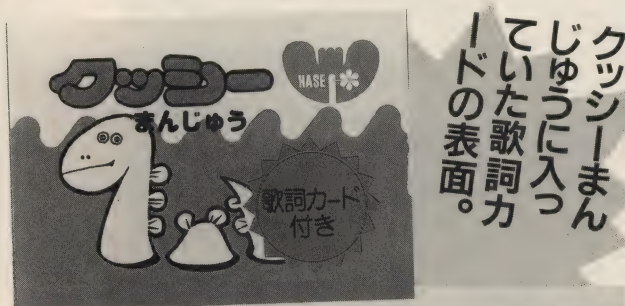
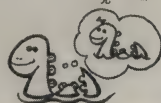
二、スコットランドの湖と
日本の北の湖に
サファイヤ色の尾をひいて
二つ流れて落ちたとさ

三、だれから受けたこの身やら
いつまで生きる定めやら
千年ひそむ屈斜路湖
いつか呼び名もクッシーさ

四、花よ青葉よ月影よ
白鳥くればまた冬よ
暗い湖底で春を待つ
ネッシーあなたはどうしてる

五、西へ流れるお星さま
私の思いを伝えてよ
ネス湖の便りは西風が
吹けばくるだろ届くだろ

（3分30秒）

品名	まんじゅう
製造元	㈱長谷製菓
住所	

クッシーまんじゅうに入っている驚くべき歌詞カード。「ネッシーとクッシー」の歌である。メロディー知ってる人、だれか教えて！

網島教授がおみやげに買ってきてくれた、クッシー手造りまんじゅうだ。このまんじゅうは、しっかりと地元で製造されている、言ってみれば地場産業。

シートベルトを締めて待っていると、飛行機はすぐに離陸した。そして、「さて、釧路についたらどこに行くか」としばらく地図を見ていると、すぐに「まもなく釧路空港です」というアナウンスがあって、飛行機は高度を下げていく。

「エーッ、もう着いちゃったのー」という感じで、あまりにあっけない。羽田から釧路までは1時間ちょっと、ほとんど東京から埼玉県に行くのとかわんない。やはりチケットの買い方はアレでよかったのだと思う。

しかし空港に降り立っても、すごく遠くまでやって来たという気分がまったく出ない。本気で探検をするにはどうやら北海道は近すぎたよーである。

「なんか、名古屋あたりに行ったほうが、遠くに来たという感じだよな」。ボクが言うと、

「まったくだ」と塩見カメラマンもうなずく。

2人はしばらく飛行場のロビーで、今後の行動予定を

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 綱島理友

立てるために、ガイドブックを読み始めた。そして、釧路周辺の観光ガイドを読んでいて発見したのが、屈斜路湖であった。

屈斜路湖、それは伝説の怪獣クッシーが住むという湖である。半分あきらめていたボクの本格的な探検気分がムックリと目を覚ます。

「ココへ行こう」。ボクは地図の屈斜路湖の場所を指さして、キ然と言いはなった。もう気分は本格探検隊であった。幻の怪獣クッシーのおかげで、すでにボクの気分の中ではさっきまで近かった北海道は、急にシベリアのツンドラなみの遠いところになってしまっていた。

レンタカーを借りるために飛行場の建物を出ると、外は氷点下６度であった。東京は５度ぐらいだったのにこの寒さ。やはりココでも極北の地にやって来たんだという感慨がわいてくる。やはり北海道は東京から遠いのだ。

ボクは分厚いセーターの上にヤッケをはおり、塩見カメラマンは今回の探検のために７万円も出して買いこんだという分厚いダウンジャケットを着こむ。２人とも、かなりの重装備であった。

雪は降っていないが、行き交う人の息が白い。しかしふと気がついたのだが、飛行場の周辺を歩いている人はみんな薄着の人が多い。なかにはコートも着ないでスーツ姿で歩いているサラリーマンの人もいる。ワイシャツとネクタイとスーツで、平気な顔をして歩いている。「そんなに着こんで、どーしたの？」、「氷点下６度、それがどーしたの？」という感じの顔で、ボクらのほうを見る人もいる。ほとんどが東京の街中を歩いている人と同じような格好で歩いているのである。

北海道の人は基本的に、やはり寒さに対する感覚が違うらしい。

釧路空港近くのレンタカー会社でクルマを借りた我々は、一路屈斜路湖めざして出発した。

ひたすらまっすぐな道が続いていく。窓から見える風景は、何もない原野がズーッと広がっているという感じで、変化にとぼしい。しかし、広々とした原野に、何も建物が立っていない風景を見ていると「はたして、コレが日本なのか？」と思ってしまう。それにしても、北海道の道路にはカーブというのがないのであろうか、国道に出てからは一度もハンドルを切っていない。ひたすら真っすぐである。あまりに真っすぐすぎると、たまには曲がったコトもしたくなるのが人生である。

しかしこの道路でそれをやると、道をふみはずして、命を落としかねないのでガマンする。

ところが、しばらく行くと山道になった。山に入ったとたん、今度はカーブだらけとなる。も一今度は曲がりっぱなしで、ちゃんと曲がらないと道をふみはずしてしまう。真っすぐマジメに、ズーッと生きてきて、いきなり曲がりっぱなし。この人生はたいへんだと思う。

そしてついに３時間ほどで屈斜路湖に到着した。

かなり大きな湖である。それを囲む山も大きく、強烈な北風が吹きおろしてきて、湖面に波が立ち騒いでいる。風景全体がブルーがかっている感じで、「これが荒涼たる風景というモノなのかもしれない」と思う。

「怪獣とかがいても、おかしくないな」。塩見カメラマンが深いブルーの色をした湖を見ながら言う。

「まず、情報を集めよう」

ボクらは湖の周辺にそって車を走らせ、話を聞けそうな店とかを探した。湖の周辺にはおみやげ物屋らしき店が何軒かあるのだが、どこも開いていない。それどころか湖の周辺は人影もまったくないし、走っている車もボクらの乗っている車だけである。

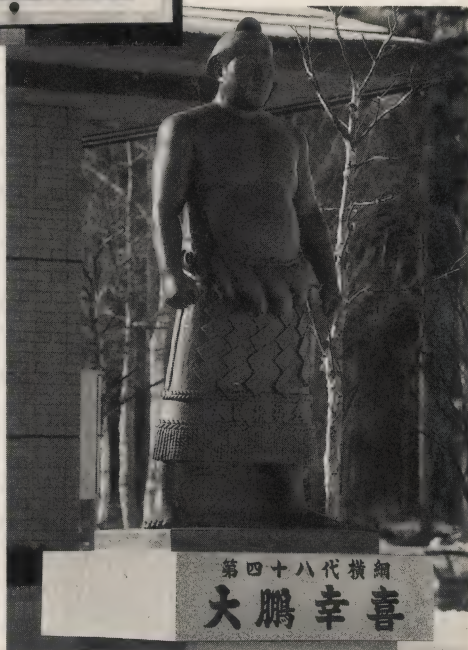
なんだかゴーストタウンにやって来たよーな気分である。これならクッシーも安心して住めるってもんかもしれない。

しかし、１軒だけかろうじて開いている店があったので、ボクらはそこに寄ってみることにした。

ガラガラと戸を開けて中に入ると、「なんか用か？」という感じで、迷惑そうに店の人らしいオジサンが奥のほうから出てきた。せっかく客がやって来たのに「なんか用か？」はないと思う。しかし見ているとさらにオジサンは「ああ、客が入って来ちまった、しょうがないなー」というような表情を浮かべ黙って店の中に立ちつくすのであった。

ボクらは、なんとなくものすごく申しわけないコトを

すぐそこって書いた看板を見たら、やっぱ寄っていきたくなるのが人情だよね。

巨人、大鵬、たまご焼き、って言ったら子供が好きなものの代名詞だった。もう20年も前の話だけどね。大鵬はとにかく強かった。今の千代の富士も強いけど、ライバルがいないのが残念。大鵬は、並みいる強力な力士を相手に破竹の連勝を重ねた、スケールの大きい横綱だった。顔は端正な美男子。この銅像の顔は、むしろ佐田の山に似てるよーな気がする。

あいさつ通りは、大鵬の実家のすぐそばを通っている道である。通りに入り口があるって、ヘンだよね。思わずあいさつしたくなる、オカシナ看板だ。

してしまったような気分になりつつも、いちおう、店に入ってしまった立場上、店内の商品を一つ一つハシからながめるのであった。

そして発見したのが「クッシーまんじゅう」であった。観光地というところは、何か名物があれば必ずそれに関連したまんじゅうがある。ボクはコレを観光地まんじゅうの法則と呼んでいるのだが、どうやらそれはクッシーにも当てはまるよーであった。

パッケージがかわいかったので、これを買い求めるコトにした。オジサンに「コレください」と言うと、「ヤレヤレ買うのかよー、めんどくさいなー」というさらに迷惑そうな態度で彼は商品を受け取り、「こんなコトさせやがって」という感じでそれを袋に入れて、「モー二度とすんなよ」という顔をしてお金を受け取った。ボクは「もう二度としません」というような、まことに申しわけないという気分になりつつ袋に入ったまんじゅうをオジサンから受け取って店を出た。

塩見カメラマンがまだ商品を見ているので、ボクは車の中に入って彼が出てくるのを待つコトにした。

しばらくすると塩見カメラマンが店から出てきて、車に乗ってきた。

「どうやらクッシーは、10年くらい前から姿を消したらしいぜ」。彼は言う。どうやら彼は、あの無愛想なオジサンから情報を仕入れてきたらしい。

彼の話によると、昔、屈斜路湖というのは、魚のたくさんいる湖だったらしい。あのキャビアを取るチョウザメとか、作家のオーパオジサン、開高健さんが幻の魚として追いかけているイトウという魚なんかもいたらしいのである。しかし、ある時期になって地震があってそれから水質が変わってしまったのか、ピタッと魚の姿がなくなってしまったそうである。このへんは地震が多くて、クッシーも10年前に地震があってから、そのあと姿を見たという人はいないらしい。しかし、昔は絶対にいた、オジサンは断言したそうだ。

ボクらは湖畔に車を止めて、しばらく湖をながめていた。目の前に広がる荒涼たる風景は、「10年ぶりにクッシーが姿を見せるかもしれない」という淡い期待をボクに持たせるに十分の迫力があった。

しかしこの日は夕方になってもクッシーは姿を見せなかった。ボクらはこの日宿泊するホテルをさがしに、近くの川湯温泉に向かった。

一軒のホテルに空いている部屋があったので、そこに泊まるコトにして、荷物を置いたあと、ボクらは散歩に出た。夜の温泉街は氷点下10度近くまで気温が下がっていて、当然のコトながら外を歩いているのはボクらだけであった。

前方に、何か台があってその上に立っている人がいる。「なんだろう？」とボクらが近づくと、なんとそれは銅像であった。銅像はこの寒いのに裸で立っている。

よく見るとそれは横綱大鵬の銅像で、この街は彼の出身地だったのである。ボクらが子供時代には、子供の好きなモノは「巨人、大鵬、たまご焼き」と言われた名横綱の大鵬である。

ホテルに帰ると、夕食が用意してあって、おかずのなかにしっかりと「たまご焼き」があった。「クッシー、大鵬、たまご焼き」ボクはそうつぶやいて、たまご焼きを食べた。

翌日、ホテルの近くにある大鵬の実家というのを見に行って、そのあともう一度、屈斜路湖に行った。

しかし、結局、ボクらはクッシーを見るコトができなかった。

釧路空港まで、また、来たとおりに車で戻り、ボクらは飛行機に乗って羽田に帰ったのであった……。

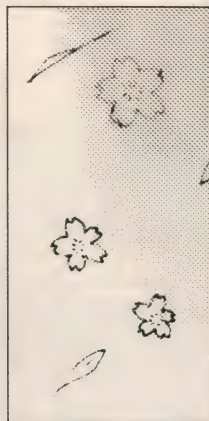
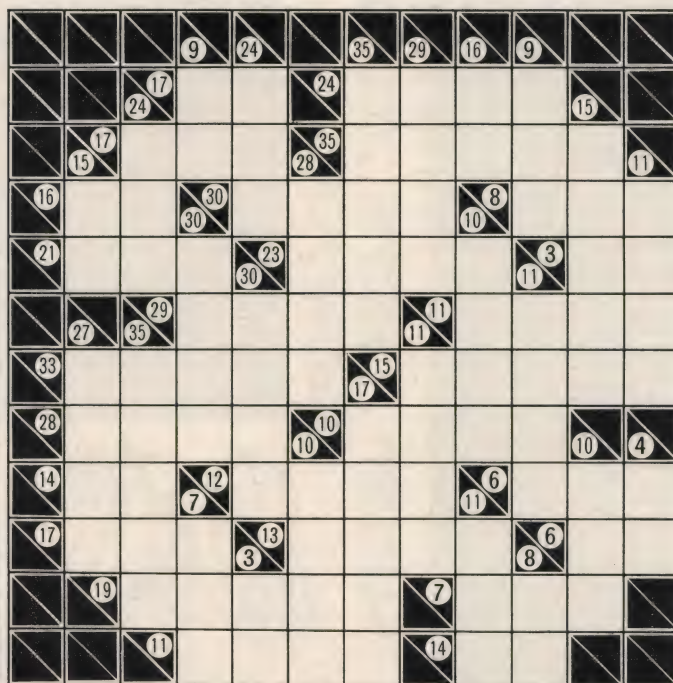
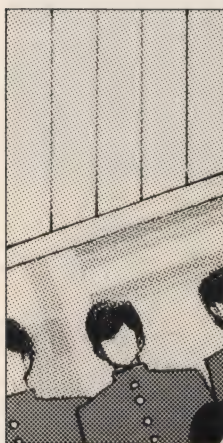
来月は、ブルックリン渡辺隊員も無事復帰して、また秘境へと旅立つ！

ミステリーゾーン研究論文大募集！

プレゼントも当たるぞ

日本全国122万人のポプコム読者のみなさん。わが綱島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、〃いったいこれはナンなんだ〃的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモンがあるよってという情報を送ってほしい。タイトルは〃ボクだけが知っているミステリーゾーン情報〃として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに左記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを〃研究論文〃と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社（くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etc、忘れずに書いてネ）

神保町パズル倶楽部

3月は卒業の季節。どんな思いを胸に、その学舎から旅立っていくんだろう。別れもあるけど、でもまた出会いも待ってるさ。新たな気持ちで、さあパズルだ。

またまた登場のカックロ。なんと5度目。最多出場記録パズルなんだけど、これ、けっこうリクエストがあるんだよね。

POPCOMだけでなく、本家ニコリでも、人気No.1のパズル。ちなみに、初めての人に言っておくと、カックロとは、加算クロスの略。計算がいるのは最初のうちだけで、慣れるといっさい必要なくなる、というスマートなパズルでもあるんだ。

ルール

1　マスの中には1から9までの数字だけを入れます。0は使いません。

2　出ている数字は、その右（あるいは下）の区切られた数字の合計です。

3　区切られた1列に同じ数字は入りません。
例　2 1 4 はOK　2 2 3 はペケ

製作／ニコリ

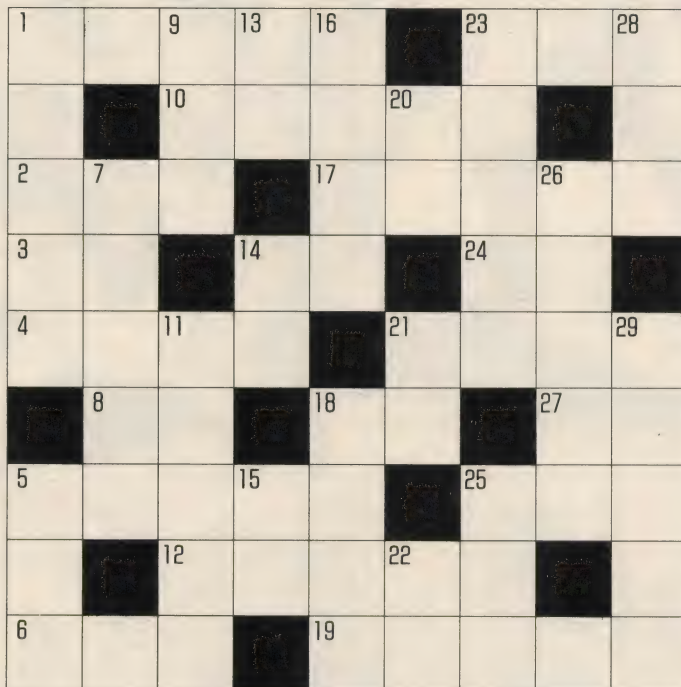
主人公はだーれだクロス

懸賞つきクロスです。いつものとおりクロスワードを解いたら、そこで問題。今月は、諸行無常なのであります。

答えがわかったら、はがきに書いて「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で、5000円の図書券を3名の人に。また「POPCOMTシャツ」を5名の人にプレゼント。締め切りは2月末日。もうすぐ、春だね。

1		9	13	16	■	23		28
	■	10			20		■	
2	7		■	17			26	
3		■	14		■	24		■
4		11		■	21			29
■	8		■	18		■	27	
5			15		■	25		
	■	12			22		■	
6			■	19				

●ヨコのカギ

1　焚き火で焼くのは普通これ
2　夏の↓25にはこれを着ていこう
3　二つつながると嬉しくなる釣り道具
4　先祖代々東京生まれ、一の江戸っ子だいっ
5　舌やけどしないように気をつけて飲んでね
6　二枚の板と二本の棒でするスポーツ
8　ある作家のペンネームにもなっている夢食い動物
10　赤いのと白いのと中間のがあるのみ物
12　賛成の人が少ないと負けちゃう決定方法
14　花札では鶴がそばにいます
17　ちょっと止まりなさいとか、入ってはいけないとか言ってる物
18　しっぽがめだつチビ動物、うちのビー坊です（おっと楽屋落ち）
19　お医者さんがみてなおしてくれることを難しく言うと……
21　何もそんなに——に言わなくたって
23　列車のスケジュールは——表を見てください
24　——幕、解——、——装
25　競馬場などではわざと子供をこれにしておいて、ゆっくり競馬を楽しむお父さんもいるとか……
27　誰の——？

●タテのカギ

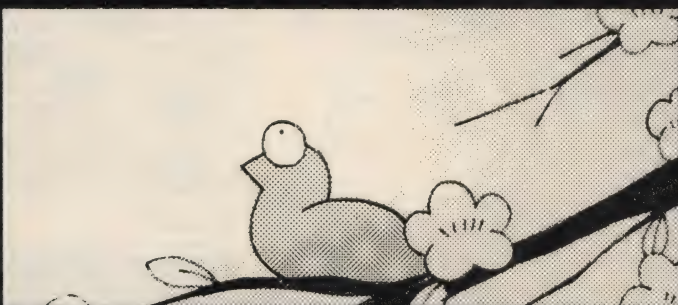
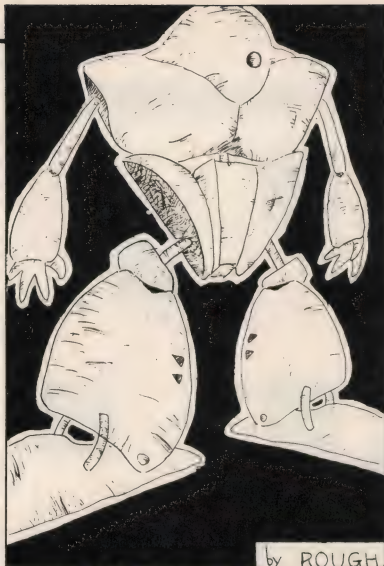
1　↓29が主人公
5　古代ギリシャの都市国家、スティングはここの出身
7　いずれアヤメか——、花のソックリさんです
9　寝る時には閉じている
11　これならおばさまも乗れます
13　幽霊やカエルが住んでいるらしい
14　踊りもこれも英語で言うとどっちもダンス
15　日本工業規格、のことです
16　お習字の時間はもっぱらこれの練習
18　こまかなこまかなつぶ
20　——道、草——、——帯
21　子分がいるからなれます
22　刀は片刃、これは両刃
23　右折も左折も直進もできます（バックもね）
25　縁日、お神楽、のぼり
26　ボクがいると反応が違うんだ
28　今すってます
29　↓1の主人公

問題

クロスワードが解けましたら、盤面を眺めてください。ここにはある行の文字だけが全部使われています。それは何行でしょう？　マミムメモが全部使われていたらマ行、というようにお答えください。

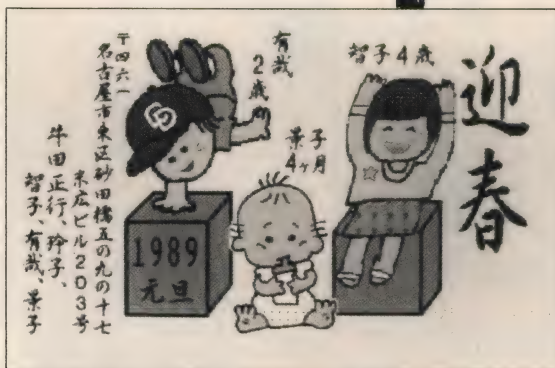
ニコリからのお知らせ

ちょっぴり早い新刊情報。パズル通信「ニコリ」25号はる分。3月発売予定であります。特集は「デパート」。詳しいことは、また来月ね。なお、春には、このほか「クロスビー」11号（季刊春の号）と単行本のペンシルパズル本（ペンパ本）「ナンバーリンク」ほか1冊も出る予定。うーん、春まで待てない。

わかっちゃいるけど、やめられない

やっつやねん!

　なぜか、イラストコーナーである。今月の力作は、名古屋の牛田さんの作品。PC-98を使ってかかれたもので、カラーで見せられないのが残念。
　ところで、もうすぐ春。春らしいイラストなんかもいいね。

▲熊本県・ROUGH(?)

▼東京都・ピッパ(?)

▲愛知県・牛田正行(?)

▲千葉県・三沢享子(20)

▼富山県・ウルトラNEW7

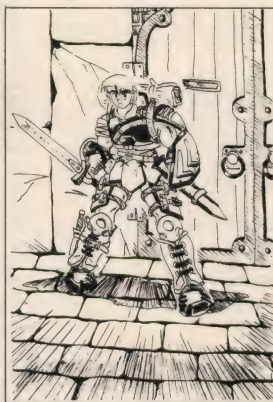
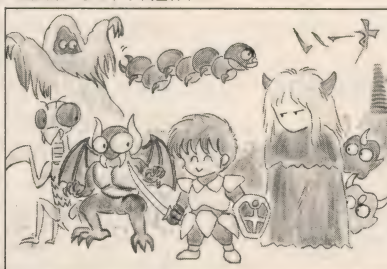
▼愛知県・HiLoMi(?)

▼岐阜県・みとき(16)

▲広島県・鮭田和裕

▼三重県・刈りあげトニー

▼埼玉県・HIRO

パソコンのこと よく知らなくても楽しめる本じゃないでしょうか… と思います

3	4	2	■	2	3	4	6	4	■
6	■	6	3	4	■	9	■	■	4
8	3	4	■	8	■	4	3	6	2
5	■	5	6	1	4	■	6	■	3
2	6	4	■	■	2	2	4	5	6
■	2	■	2	5	3	■	■	3	■
4	5	2	6	■	■	4	4	7	4
2	■	■	3	8	5	■	6	■	3
4	1	6	4	■	4	3	3	■	3
4	■	■	8	3	6	■	5	2	8

ナンスケ

懸賞の答えは、「明日、春、豆、鬼」で答えは「節分」。タイトルの横のイラストがヒントだったりして。

2月号「パズル倶楽部」答え

クロスワード

1ア	7ク	■	11カ	ン	16ナ	■	22サ	25マ
2カ	ス	ミ	メ	■	17カ	イ	メ	ン
■	ダ	■	12イ	15タ	ミ	■	ハ	■
3シ	マ	9イ	■	カ	■	20コ	ダ	26イ
ラ	■	10オ	ン	ラ	イ	ン	■	セ
4ハ	8シ	リ	■	ク	■	21テ	23ハ	イ
■	ン	■	13カ	ジ	18キ	■	ン	■
5ハ	ル	サ	メ	■	19ジ	ユ	ニ	27ア
6ハ	イ	■	14ラ	セ	ン	■	24ヤ	オ

あんなサークル こんなサークル CLUB紹介

1人でするより、仲間でワイワイと。そんな人のために、クラブコーナー。

★クラブ名： DREAM CLUB
私たちのDREAM CLUBでは、いまPC-88SRシリーズのユーザーを大募集しています。活動は、月1回の会誌の発行です。会誌の内容は、連載小説や、情報交換や、そのほかさまざまです。入会金はありません。楽しいクラブにしていきたいので、よし〃 入ってやるかという人は、60円切手同封で下記まで連絡を。
〒409-14 山梨県東八代郡一宮町竹原田・486 山口茂樹

★クラブ名： 88 FAN
「88 FAN」では88シリーズのユーザーを募集しています。入会金、会費は無料です。活動内容は情報交換が主です。ぜひ会員にという方は60円切手同封のうえ、連絡をください。
〒417 静岡県富士市今泉2468-6 高橋典和

★クラブ名： AMIX
CLUB「AMIX」ではX1／turboのディスクユーザーを募集しています。主な活動内容は、月1回の会報の発行です。入会金なし、会費もなし。入会希望の方は60円切手同封のうえ、下記までご連絡ください。
〒959-12 新潟県燕市又新860 笠原健一

★クラブ名： PC-9801CLUB
「PC-9801CLUB」では、PC-9800シリーズとPC-286のユーザーを募集しています。主な活動内容は、2カ月に1回の新聞の発行やそのほか、いろいろ行う予定です。入会ご希望の方は、60円切手同封のうえ、下記までご連絡ください。
〒400 山梨県甲府市北新2-12-18 高野 治

★クラブ名： LIMITED
当サークルでは、会誌を通じて「ワイワイガヤガヤ」とTALKを中心に活動してます。これまでの88ユーザーだけのサークルから、PC-9801、286をはじめとして、すべてのパソコン仲間を対象にして会員を追加募集します。年齢、性別は問いません。60円切手同封のうえ、ご連絡ください。いま「LIMITED」が面白い。
〒631 奈良県奈良市学園大和町2-116-2-210 芥子直美

みんなのマーケット

市場

市場コーナーは、みんなのマーケットです。上手に利用しようね。
なお、利用するときは、お互いにマナーを守ろう。

売ります

◘①FM-7＋カラーディスプレイ＋漢字ロム＋FM音源＋フロッピーディスク(TF-10)＋ソフト。②PC-KD551K。①6万円前後。②3万5000円前後。希望価格とTELを書いて、まずは〒で。
〒794-25 愛媛県越智郡生名村1805 金沢 哲治

◘PC-8801mkIISRモデル30＋ディスプレイ(デジタル)＋新品ディスク10枚＋システムディスク(＋α)を15万円で。完動、キズなしです。15万円以上で買ってくれる方には、＋α(約1万円くらいの)をします。W〒でよろしく〃
〒144 東京都大田区萩中1-3-13-504 宗像良一

◘①PC-8801mkIIモデル30を、4万円以上。②PC-KD351を、8000円以上。③AP-80EX (PC)、を2万円以上。④セットで6万円以上。くわしくはW〒で。
〒191 東京都日野市新井720 第3あおい荘103号 坪山 哲

◘MSX2 (HB-F1XD、88年1月購入。5カ月間使用)＋ジョイパッド＋ソフト5本を2万7000円で。付属品すべてあり、W〒で。
〒311-32 茨城県東茨城郡美野里町部室157 柳沢 清

◘PC-8801mkIIFRモデル30＋PC-KD852＋EPSON MT-20 (それぞれ箱なし、付属品付き)＋αを10万円位で(相談に応じます)。取りに来てくれる方。くわしくは〒で。
〒275 千葉県習志野市谷津4-7-15-507 吉田 恵

買います

◘PC-8801／mkII／SR用ボード類、そのほか周辺機器を安く。完動なら、キズ、汚れ可。希望価格を書いて、W〒で。
〒349-13 栃木県下都賀郡藤岡町大字藤岡5177-7 本郷光軌

◘PC-8801用のサウンドボードII (PC-8801-23)を1万円以上でほかより高く買います。
〒158 東京都世田谷区奥沢7-4-15 角田稔宏

◘セガメガドライブ＋ソフトを1万6000円で。400ラインアナログRGBディスプレイを3万5000円で。送料当方負担。〒かW〒で。
〒693 島根県出雲市松寄下町351 長島哲郎

◘X1シリーズ用のFM音源ボードCZ-8BS1を1万2000～1万3000円ぐらいで。完動品なら多少のキズ可。箱はなくてもいいです。W〒で(TELを書いてください)。
〒814 福岡県福岡市城南区鳥飼7-12-335 長岡憲明

交換します

◘当方、ファミコン本体（箱、説明書なし完動)＋ディスクシステム(箱、説明書なし完動)＋セガマークIII(箱、説明書なし完動)＋ファミコンカセット＋ディスクカード＋セガカセット、合計20～25本くらい。
貴方、PCエンジン＋ソフト、または、セガメガドライブ＋ソフト。損はさせません〃
〒327 栃木県佐野市田島町516 五十嵐英二

◘当方、PCエンジン＋ターボパッド＋マルチタップ＋ソフト4本＋ファミコン＋ディスクシステム＋ソフト10本以上＋（その他相談)。すべて新品。貴方、PC-8801SR以降＋(できればディスプレイ)。キズ、汚れ可。W〒で。
〒420 静岡県静岡市東草深町6-14 山本孝浩

◘当方、PC-8801FH (買ってから5カ月の品。完動、箱、説明書あり)＋付属品＋α＋4万円。
貴方、PC-9801VM、UV、VX、UX。完動なら多少のキズ、汚れ可能。〒か〒Wで連絡を。
〒369-03 埼玉県児玉郡上里町黛64-8 柳 英司

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ご意見、レポート、情報そのほかなんでもOK。ジャンルはとくに問いません。採用者には、記念品を贈呈（ただし、クラブ紹介、市場利用者はのぞく)。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業)、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ'89」各コーナー係まで。

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 2·8—3·7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3·21—4·20 牡羊座

全般運　美術とか音楽とかにものすごく熱心になる星まわりなので、その方面に才能のある人は先生や先輩に目をかけられる。だが、自慢話は避けよう。友人の反感を買いやすいからね。今月は勉強や趣味でとにかく忙しい。でも、お金のムダづかいには注意。

愛情運　プレイボーイの君は、今度のバレンタインデーでチョコがたくさんもらえると思ってるかもしれないが、そうはいかのなんとか。それは、軽い付き合いのGFは大勢いても、本命がいないせい。まわりの女の子は「あの人にはだれかがあげる」と、くれないのだ。このさい本命を決めては?

幸運日　2／10、14、15、25、3／1、2日。

マネー運　バイト運よく高収入あり。

幸運のカギ　山羊座生まれの先生、先輩。

4·21—5·21 牡牛座

全般運　たいへんいい星が来てるため、歴史、社会、英語などの勉強に興味を持って取り組める。授業も面白くてハイハイ手をあげたりする。だが、クラスメイトはよく思わずに君に何かをしそうだ。夜道の一人歩きは注意しよう。2月21日以降は味方も増える。

愛情運　いま、牡牛座は男らしいと女の子たちから注目されている。とくにナウイ女の子が注目していて、チヨコをたくさんくれそう。でもそれを人に見せびらかすのはダメ。また反感を買って、今度はもっと程度の悪い子にいじめられそうだから。ひそかにもらって、自分だけで楽しみなさいね。

幸運日　2／8、16、17、21、22、3／3、4、7日。

マネー運　なかなかよい。懸賞運よし。

幸運のカギ　柔道、剣道、スキー。

5·22—6·21 双子座

全般運　知的好奇心が旺盛になるので、2／15日ぐらいから勉強を熱心にやるようになる。また、趣味のゲームデザインやゲーム音楽を創作する運もよい。問題なのは、人の秘密を漏らしたりすること。信用をなくすおそれあり。口に戸を立てるようにしよう。

愛情運　コンピュータとかビデオに興味を持った、機械関係に強い女の子が、君に接近してきている。もし、その子が水瓶座の女の子だったら、とても相性がよいので付き合ったほうがいい。複数の女の子にモテる運も出てて、チョコもたくさんもらえそうだ。くれぐれも虫歯に注意してほしい。

幸運日　2／10、14、15、24、3／5日。

マネー運　不良にたかられそう。注意。

幸運のカギ　古本屋、レンタルビデオ。

6·22—7·23 蟹座

全般運　今年に入って、交際がものすごく広がっているので、君とはちょっと違ったいろんな人に出会えるし、ためにもなる。会合の誘いはどんどん受けよう。ただそのぶん、お金も出ていくので計画的につかうように。お金の貸し借りには注意をしよう。

愛情運　この運がよくなるのは3／1、5、7日だ。この日なら今まで声もかけられなかったマドンナちゃんともアッサリ仲よくなれそうな気配。卒業も近づいているので、いま声をかけないとチャンスがない、なんて人も、手紙を書くとか何かプレゼントすると、きっと色よい返事が返ってくる。

幸運日　2／8、9、13、17、21、22、26、27、3／3、7日。

マネー運　貸したお金は返ってこない。

幸運のカギ　牡牛座の友人。カラオケ。

7·24—8·23 獅子座

全般運　すごく人に気をつかわなければならなかったり、変なうわさで気分の悪い思いをしたりして、思うように物事が運ばない。でも、根気よく慎重に事を進めると運は逃げない。注意してほしいのは、変なところで意地を張ること。大切な人を失いそうだから。

愛情運　恋人どうしでも、ちょっとした言葉の行き違いから、ケンカ別れしたりするかもしれない。ふだんだったら、仲直りできるところだが、今回のは決定的な別れにつながりそうだ。しかも、バレンタインのあとは恋人が入れ替わる時期なので、恋人の心をしっかり捕まえておくことが大切。

幸運日　2／10、14、15、19、25、3／6日。

マネー運　バーゲンでの浪費に注意。

幸運のカギ　バイト、家業の手伝い。

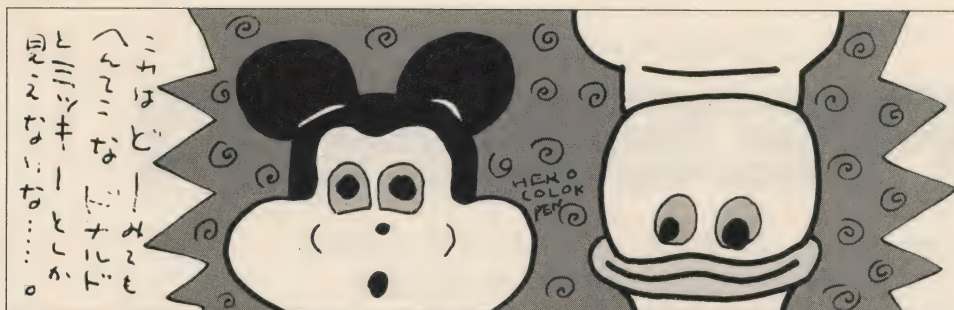
8·24—9·23 乙女座

全般運　運勢はけっこう強くて、スポーツや趣味、勉強すべてうまくいく。が、どこかで足を引っ張られる。神経質な性格が災いするせいかもしれないが、ストレスがたまってちょっと辛い。でも、2月末になればその気分は緩和して、レジャーなどで楽しくなる。

愛情運　クラスメイトの女の子のなかに、君に対して理屈っぽく批判的な態度をとる子がいるため、女性不信に陥る可能性がある。せっかくのバレンタインデーもチョコをいくらもらってもうれしくない、なんてことに。でも、3月に入ればだんだん女の子との対人関係もよくなるので、問題はない。

幸運日　2／12、13、21、22、26、27、3／3、4日。

マネー運　念願の買い物は失望を……。

幸運のカギ　博物館や美術館の散歩。

9・24—10・23 天秤座

全般運 美術面でセンスのよさを発揮したり、ちょっとしたところで独創性を発揮したりして、個性を光らせるとき。勉強心がわいてくるが、カルチャー代などで散財をしそう。お金は慎重につかうように。交通事故や落とし物には注意したほうがよい。

愛情運 天秤座は、ハンサムでソフトなタイプの男の子が多いので、女の子にものすごくウケる。だから、バレンタインデーのときも、チョコが集中してしまうかも。何ももらえなかったモテない男のひがみによる、イジメには注意。逆に、男の子から愛を告白されることもありそうで、不気味。

幸運日 2/10、14、15、19、25、3/6日。

マネー運 交際が活発なため支出大。

幸運のカギ 電気屋、パソコン教室。

10・24—11・22 蠍座

全般運 2月の蠍座は、クラスメイトのめんどうな事件とか家庭内のゴタゴタに巻き込まれて、ウンザリすることが多そう。人の相談はあまり受けないほうがよい。そのため孤立することがあってもガマンガマン。3月になれば運はガラッとよくなり、問題解決。

愛情運 今まで君に好意的だった女の子が、別の男の子にモーションをかけたりして、バレンタインデーにはチョコがあまり来そうもない。でももしかするとこれは、女の子からの電話を両親が取りつがないせいかもしれない。彼女の話を聞いたほうがよさそう。恋人がいない人は3月に期待せよ。

幸運日 2/8、9、12、13、21、22、3/3、4、7日。

マネー運 念願の大物が買えるとき。

幸運のカギ 3月の旅行やコンサート。

11・23—12・22 射手座

全般運 楽しいことがドンドンやって来て、遊びに行くことばかり考えるようになり、気分が散漫になりがち。常識から外れて、人から反感を買いそうでもあるので注意が必要。一方、買いたいものを手に入れようと、バイトに精を出す人もいそう。

愛情運 女友達とおしゃべりすることに全然抵抗を感じない君は、初対面の子でも自由におしゃべりできる。そのため、GFは多いと思う。もちろん、バレンタインデーでは義理チョコ含めてたくさんもらえる。が、今月はロンリーな射手座に幸運が舞い込むので、八方美人な人には恋の進展なし。

幸運日 2/10、11、14、15、19、24、25、3/1日。

マネー運 とにかくマメに何かすること。

幸運のカギ 牛肉の料理。

12・23—1・20 山羊座

全般運 スポーツと芸術の星がよい角度に来るので、バンド演奏をするとか、グループで大作の絵を仕上げるとか、スポーツの試合で優勝する、といったチームワークを要する面での幸運がある。文学的な面でも知識の向上ができそう。時間を有効に使うことが大切。

愛情運 女の子はなかなか気まぐれで、捕らえがたい。今まで君のGFだった子が突然、離れていってしまいそう。それを無理に引き止めようとしても無駄で、逆効果。これは、ほっといて待っていれば、3月になれば戻ってくるはずである。そのときにやっと、ただのGFから恋人になれるはず。

幸運日 2/8、9、12、13、21、22、3/3、4、7日。

マネー運 貯金を全部はたく事件あり。

幸運のカギ 時代劇、西洋の歴史。

1・21—2・19 水瓶座

全般運 とても頭が冴えるので、知性派の水瓶座として本領の発揮のとき。ちょっと考えればいいアイデアが出るので、みんなが感心する。ただ、運がよいためスノッブになって学校や家庭でもひんしゅくを買うことも。土日のドライブは事故運が出ているので注意。

愛情運 モテる運も出ている。とくにナウくてセンスがよく頭もいい、なんて極上の女の子が接近してくる気配あり。バレンタインデーは期待度大。うまくすると、ステディーな関係になれるかもしれない。が、心底夢中になるのは避けたほうが無難。たぶん、その女の子はすぐ浮気をする。

幸運日 2/10、11、14、15、24、25、3/1日。

マネー運 お母さんにゴマすると吉。

幸運のカギ ラジカセ。

2・20—3・20 魚座

全般運 ちょっと孤独な星まわり。人に会うのがすごくイヤになったりする。その間は、自己の向上にあてると吉。本を読んだり、受験に備えて勉強をするのがよい。そうすると、その努力が実って成績も上がり、自信がわいてきて人と話すのが楽しくなってくるはず。

愛情運 2月中は女の子にかかわると、神経をかき乱されるから、恋人どうしもテレフォントークを中心に。3月からデート運急上昇し、モテなかった人も急に複数の女の子にチヤホヤされる運勢に変化する。これは、努力で実力を蓄えた人柄に魅力が出るせいかも。卒業で別れる前に愛の告白も吉。

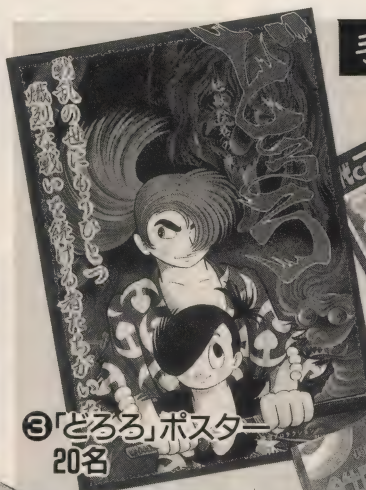
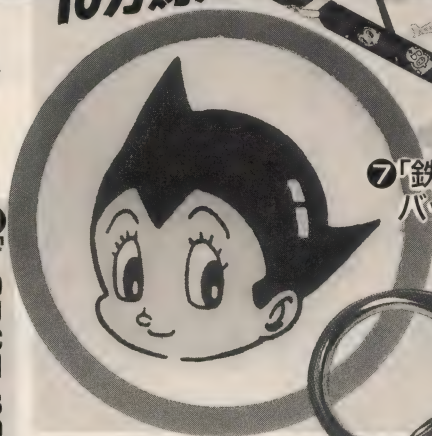
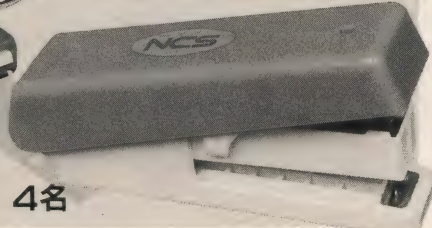
幸運日 2/12、16、22、26、3/3、4、7日。

マネー運 お金で人と争うことが多い。

幸運のカギ 不動の信念、負けん気。

プ・レ・ゼ・ン・ト・のコーナー

PRESENT!

まいどおなじみ、プレゼントコーナーです。ご希望のプレゼントがありましたら、ふるってご応募ください。今月も盛りだくさんよ。

プレゼントの応募について

希望の品番・品名は、とじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です）。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、3月8日の消印まで有効。

次号予告

☞これはDTPです　BY　「P1.EXE」

☺おもしろホットなパソコンマガジン☺

ポプコム4月号

⏰3月8日ごろ発売　特別定価520円

春だぁ元気だぁゲームの季節

4月号は
豪華2大付録つきよ♪
♪別冊付録
「クリムゾン2」
もついちゃいます♥

🔑　ソフトレーダー拡張版

春の大作ソフト祭り

超新・力作揃い踏み

最新ソフト徹底攻略法

パイレーツ　ファーストクイーン
信長の野望・戦国群雄伝　水龍士2
ティル・ナ・ノーグII
マイト&マジックブックIIほか

同時進行RPGレポート

いよいよクライマックス！

サバッシュ

豪華懸賞付き！

これを知らなきゃ、原始人

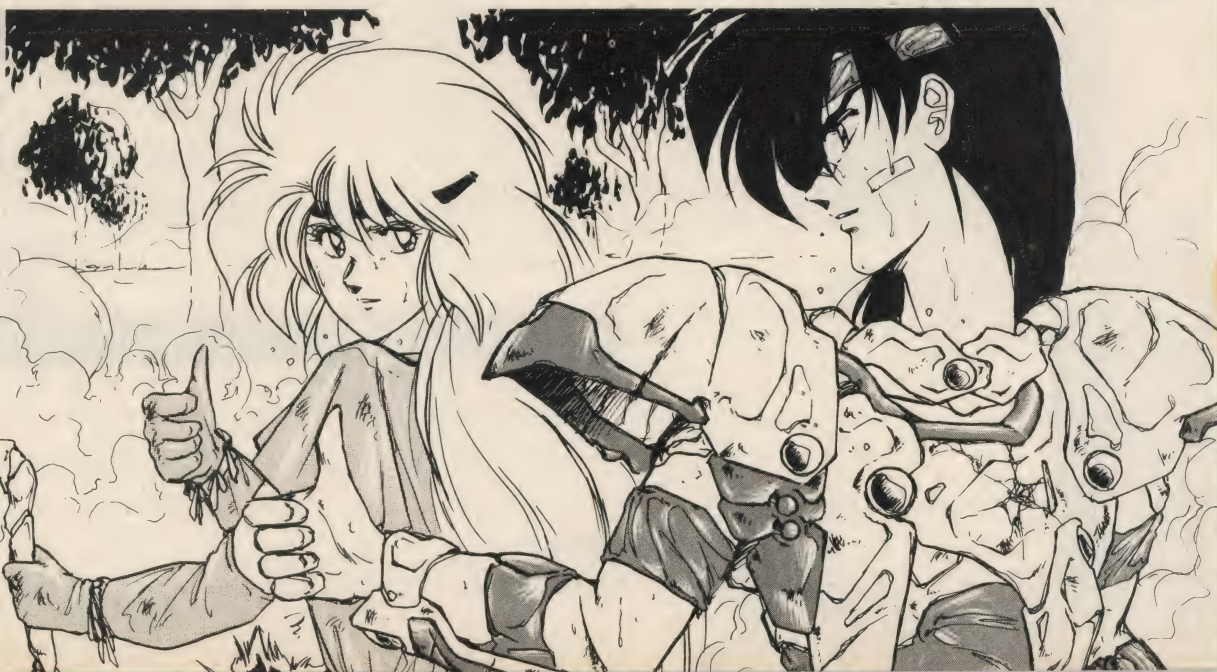
光ディスク特集だ！

テーブル・トーク・ミステリー

「ロミオとジュリエット殺人事件」　**解決編！**✌

☺スーパーファミコン　メガドライブ　PCエンジンetc

近頃話題の新ゲーム機を徹底解剖

そのほか
情報満載・ハイテク地獄耳
遊びはおまかせ・アミューズメントトレーダ
など連載陣☀も絶好調！💡

POPCOM愛読者プログラム ディスク カセット サービス

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
THE・妖怪	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.9月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！ 横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.11月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.12月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ティーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.8月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
テビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
OH! TAPPY	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.12月号

------キリトリ線------

注文書

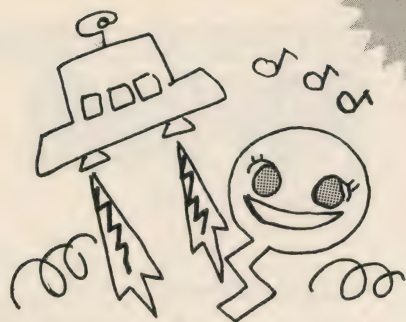
住所 〒□□□-□□

氏名　　　　様

TEL ( )

題名	数量	機種名	メディア

合計金額 ¥

オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	C,5″D	'87.1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家?	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C	'87.3月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
Blotto	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.8月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには? 驚天動地?のスーパーゲーム!	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる? X1turbo専用の大作!	X1turbo	¥2,000	5″D	'88.1月号
DREAM IN PIANIST	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	C	'88.3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG!	FM-7シリーズ	¥2,000	5″, 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ! シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた! 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX/MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ! 4人まで可。	MSX、MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見ものののSFバトルSLG。	FM-77/AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号
R/-CITY	迷路の中のルビーを超高速カーで拾い集めてゆくハイスピードアクションゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	C	'89.2月号
Tommy & Tobie	トミー王子がデルフィスの塔25階制覇にいどむ。アクションパズルファンにおすすめ。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.2月号
DARK TOWER	真の勇者になるために、若者が暗黒の塔のモンスターにいどむ。MSX対応秀作RPG。	MSX/MSX_2	¥2,000	3.5″D	'89.3月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

注文の方法

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替(こがわせ)(郵便局の預金窓口で発行しています。)

あて先

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 ㈱新企画社

MESSAGE FROM EDITORS

POPCOM

3 March 1989 Vol.72

■はや2月。いよいよ入学試験のスタートですね。受験生には、気の重い月ですね。試験ってイヤだもんね。でも、どうせ避けられないんだから、思いっきりぶちあたろうョ／“あの坂を越えたなら、幸せが待っている……”、都はるみの歌じゃないが、上りだけの坂はない。もうしばらくガンバレ、なんとかなるさ。(明)

■新年度の予算が提出されている。予想どおりの大盤ぶるまいだ。消費税は国会でちょいちょいとお手盛りすれば、いくらでも金の成る木だから、この調子だと3％の税率は3年ともたないで5％さらには10%へと上がっていくだろう。くわばらくわばら。政治は、いったいだれのものか？(謙)

■昨年末、肺炎で寝たきり編集者の日々を送ってしまった。おかげでずいぶん昼テレビを見た。ワイドショーを見まくって、大人の社会って、なんてイヤラシク、汚いんだろうと、純粋なボクは思った。不倫やらTAXI運転手暴行やら、もうボクには耐えられないって言いながら、オバサンのように物知りになった。(ブル)

■最近10万試合を達成し、みごとファミスタのグランドマスターと称されるようになった某J.D.加藤氏と私であるが、新興勢力であるW氏と某ソフトハウスの○○兄弟には最近手を焼いている。世界征服への道はまだまだ険しいものがある。(直)

■年の初めから、藤谷美紀チャンの取材を見学に行った。撮影後、喫茶店で美紀チャンの正面に座ったボク。あっ、そんなに見つめないで、と感じたのは、やっぱり気のせいかな。──などと考えてるようじゃ、今年もきっとロクなことはないだろうな。P.S.例のヒロくんの一大イベントがボクの誕生日と重なってしまった。休みになるそうだけど、イッタイ、アレはナンなんだ？ (？？？ 寿)

■ソフトハウスエクスプレスのスタークラフトの欄で、さんざん笑いものになってしまったウーやんです。2月号のところで、4年前はそれなりの女性が取材に来ていたとありますが、その人は、じつはスタークラフトの山口さんの奥さんになってしまった人なんですよ。(宇)

■年も明けて、休みが長かったせいもあり、どうも仕事が手につかない(だれだ、ナマケ者なんていうヤツは)。編集部全体がそうらしくて、みんなゆったりと構えている。ん〜、内心あせりながらも、それを表面に出さないのは、さすがプロ。え／ んなこたぁないって？(E・JUN)

■去年の暮れから必要に迫られてカメラを使うようになった。自慢じゃないが生まれて25年、ポケットカメラしか使ったことのないこのオレだ。こうなったら実戦あるのみっ。練習がてら街へくり出す。ねらいはもちろんミニスカートだっ、燃えるぜー……ただの変態だって？(勇)

■今月はいろいろと事件や事故が多かった。気疲れする日々に別れを告げて、ダマシはこれから北海道へスノーモービルを乗りに行ってきます。行きつけのバイク屋さんで企画したツアーなんだけどね。報告はネットにアップロードするつもりだから、読んでおくれ!?(倫)

■1月号でお伝えしたプロフェッサーM情報その2。いつものように原稿をもらいに行くと、なんと応対にトカゲ人間が出てきた〃 なんでも、1月号のトカゲの進化した姿らしい……。みんな、ウソだと思って信じてくれない。ウソじゃないんだ／ 現に僕の姿は……。(M)

■はろー、チャリ坊だよ。W・ギブスンの『ニューロマンサー』がコモドール版のゲームソフトとして登場〃 その音楽をDEVO(ディーヴォ)のマークが担当しているらしいのじゃ(未確認情報)。江口寿史の画集の音に昨年のDEVO再結成、冠付きで来日のうわさもあるマークを熱烈歓迎☺(雄)

■ブルック氏は、ファミコンの某ファミスタの腕が、日本一と自称している。まずプロフェッサーMが4-1の大差で敗北した。現在私は、ブルック氏を打ち負かすべく、高尾山にこもり修行にはげんでいる。しかし道のりは遠い。(クッチー)

CM INDEX

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は1冊85円です。現在、1989年の1月、2月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先
〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱ ポプコム係 ☎03-230-5752

STAFF

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集……渡辺哲也 小林直樹 佐々木寿彦 馬上恵子
編集協力……池田信一 加藤久人 林義人 桜井哲 島田倫人 南 誠 松崎 昇 宇野正之 堀真由美 小野寺勇利 佐藤俊之 大藤貴志 福田 勝 飯 淳 田中雄二 村山 徹 高橋 司 スタジオハード（山口宏 松本修一） 南 辰真 木村明広
レイアウト……DOM DOM（前嶋昭人 坂本高志 近藤浩司）湯浅秀雄 生田泰男 ムーン・スタジオ
写真……佐々塚啓介 塩見一郎 森山成雄

■POPCOM 3月号／第7巻第3号／平成元年3月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集 ㈱新企画社・POPCOM編集部 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL 03(263)6940
■発行人 相賀昌宏
■発行 小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷 凸版印刷株式会社
■定価 500円

小学館

大声で、好きだ。

好きだ。好きだ。好きだ。
好きだ。好きだ。好きだ。
好きだ。好きだ。好きだ。
大声で叫びたいくらい、
ボクはPCエンジンが大好きだ。

とじこみデラックス　ダンジョン エクスプローラー

完全攻略　はにい・いん・ざ・すかい

CDソフト第4弾　コブラ 黒竜王の伝説

最新ゲーム特報
「ワンダーモモ」「アウトライブ」ほか

別冊付録　ネクタリス

史上最強のPCエンジン情報誌

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊 PCエンジン

（3月号好評発売中）
●定価350円

POPCOM 3月号 第7巻第3号 通巻第72号 平成元年3月1日発行(毎月1回1日発行) 昭和58年10月3日第3種郵便物認可 発行所 小学館 〒101 東京都千代田区一ッ橋2の3の1 振替 東京8—200番 TEL(03)263—6940(編集) (03)230—5747(販売)

定価五〇〇円

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1989 Printed in Japan 雑誌 18111—3 T4911811103506

POPCOM

ポプコム

小学館